隔週刊化記念大プレゼント第2弾人気ソフト大放出!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年7月12日発行(隔週金曜日発行)第2巻第13号通巻21号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.25

1996 7/12

定価 490YEN

これからますます目が離せない!

RPG徹底特集

アークザラッドII
女神異聞録ペルソナ
クライムクラッカーズ2
ワイルドアームズ
ヴァンダルハーツ
聖痕のジョカ
アルナムの翼
テンション

RPG完全カタログ付き

攻略STATION

ポポロクロイス物語
KING'S FIELD III
卒業～クロスワールド
新フォーチュン・クエスト
ハイパーオリンピック

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
アイドル雀士スーチーパイII
ときめきメモリアル
TOBAL No.1
ストリートファイターZERO2
マクロスデジタルミッションVF-X

特別付録 超豪華! メモリーカードシール EXTRA ポポロクロイス物語／アークザラッドII／女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.25

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年7月12日発行(隔週金曜日発行)第2巻第13号通巻21号　発行人／[illegible]　編集人／[illegible]
発行　メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
発売：主婦の友社
T1024572070499

©Media Works 1996

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-7/12

隔週刊化記念大プレゼント第2弾人気ソフト大放出!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年7月12日発行(隔週金曜日発行)第2巻第13号通巻21号

電撃PlayStation
プレイステーション

Vol.25

1996 7/12

定価490YEN

これからますます目が離せない!

RPG徹底特集

アークザラッドII
女神異聞録ペルソナ
クライムクラッカーズ2
ワイルドアームズ
ヴァンダルハーツ
聖痕のジョカ
アルナムの翼
テンション

RPG完全カタログ付き

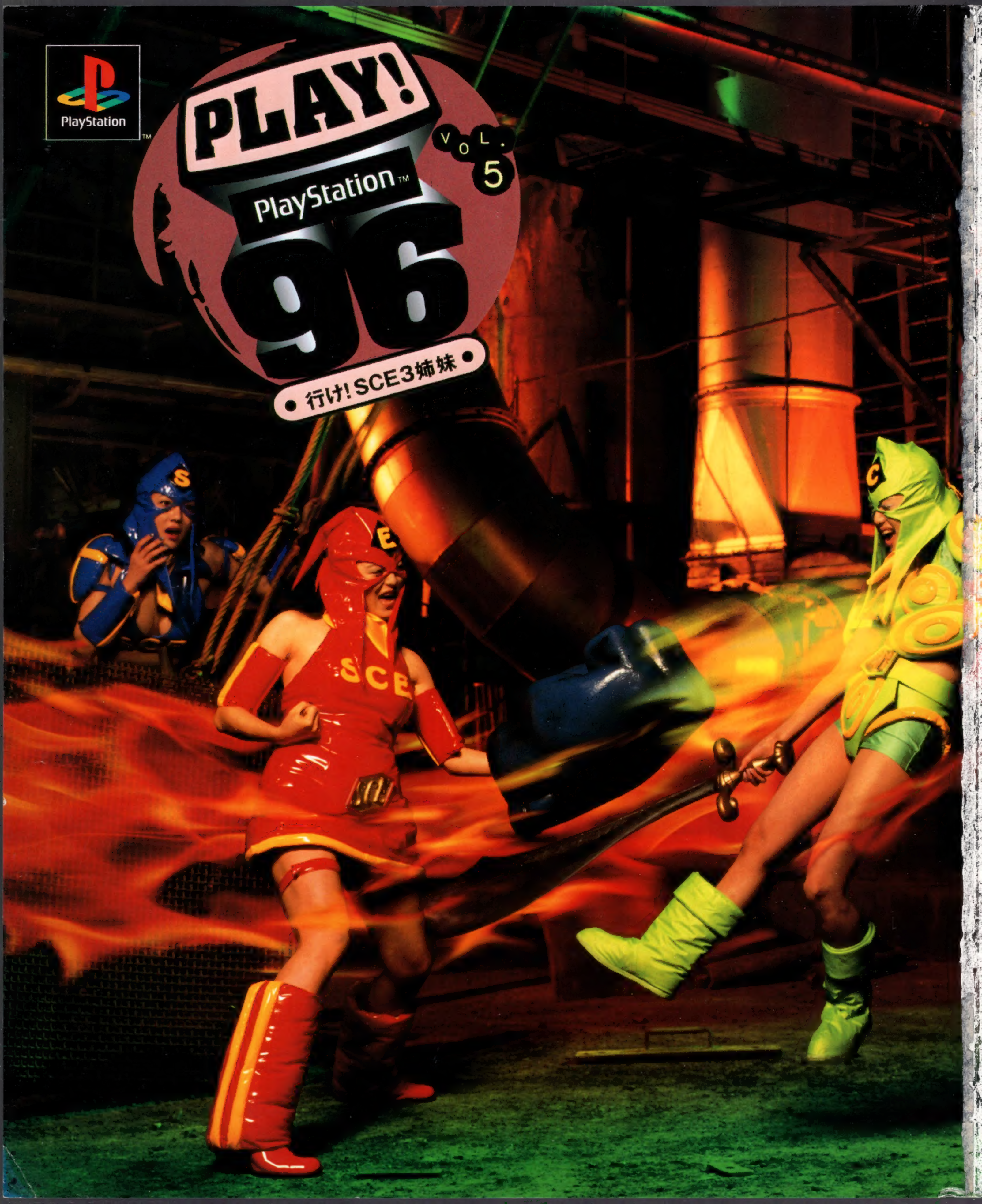
攻略STATION

ポポロクロイス物語
KING'S FIELDIII
卒業～クロスワールド
新フォーチュン・クエスト
ハイパーオリンピック
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
アイドル雀士スーチーパイII
ときめきメモリアル
TOBAL No.1
ストリートファイターZERO2
マクロスデジタルミッションVF-X

特別付録 超豪華! メモリーカードシール
EXTRA ポポロクロイス物語／アークザラッドII／女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

発行：メディアワークス


PlayStation
PLAY!
PlayStation
VOL. 5
96
行け! SCE3姉妹
SCE

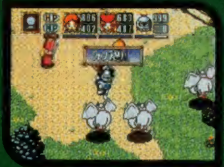
もともとは「戦え!SCE」という
タイトルだったな。一の巻

「この三姉妹の企画は、ダメですね、全然。
仮面のデザインがよくないですね。だいたい、
いくら美人を使っても、仮面をかぶってるんじゃ
意味ないじゃないですか。どれが姉でどれが妹か、
見分けつきませんよ。色で言われればわかりますけどね。
僕は、青は好きですけど。緑は、バストがいまいちですね。
突然ですが、アートディンクの飯塚でした。」
一説明しよう! 三姉妹に寄せられた数百通のお便りのうち、
半分近くが「仮面がダサい」というものだったのだ!
CHIE「こんな サービス満点。プレイステーション。 な
コスチューム着てるのに、ダサいなんてひどいわ」
ERI「あんたのせいよ!」
CHIE「なんであたしのせいなのよ!」
SAE「ちょっと持って! 公平に見て、あたしのカッコが
いちばん恥ずかしいと思うわ!」
一説明しよう! 全ては、
演出家の石井の(←誰だ?)せいだと思います。
ERI「あーくやしい!」
CHIE「なにすんのよ!」
ERIのスペシャルダイエットパンチが炸裂した!
一ちがいます。メガトンダイエットパンチです(石井)
SAE「やれやれー!」
CHIE「やったわね。こうなったらあたしも、必殺技出すわよ」
梅本「そう! そうなのです。ザ・キング・オブ・ファイターズ'95の
PS版はワンボタンで必殺技が出せたり、
2P対戦時のバトル条件を細かく設定することも可能。
さらにEXTRAモードでは各ステージのミュージックや、
キャラクターのプロフィールやボイスも
楽しめるというファン必携のソフトなのです!」
SAE「なに、このひと」
梅本「わかってます、わかってます。ケンスウがいつも
試合前に食べるものは何かってことでしょう。秘密ですが、
特別にお教えしましょう。 肉まん です」
CHIE「あのー」
梅本「そうですか、そうですか、やはり女性格闘家とくれば、
キングのバー でしたね。私としたことが。
やはり背景にいる三人組が気になりますか。そうです、
彼らは、前作のヘビィD!、 龍虎の拳 の藤堂竜白、
餓狼伝説 のダック・キングなのです。
あっ、主人公ステージの ネオジオランド
も忘れてはいけませんね。
ギャラリーの女の子。気になりますか、やはり。
あれは、ウチの女子社員なんですよ」
一PSの広告で ネオジオランド を言い放つおそるべき
SNKの宣伝担当者! しかも、三姉妹の仮面はダサい!
この企画の前途やいかに。以下、次号。

名作大好き
SAE のオススメ

ナムコミュージアム VOL.3
名作コレクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 NAMCO LTD.

RPG大好き
CHIE のオススメ



ポポロクロイス物語
RPG
標準価格5,800円(税抜)
7月発売予定
© 1996 Sony Computer Entertainment Inc.
© YOHSUKE TAMORI

KING'S FIELD III
3DRPG
標準価格6,300円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 From Software, Inc.

アクション大好き
ERI のオススメ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© SNK 1995

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
7月発売予定
© SNK 1995

ハイパーオリンピック イン アトランタ
スポーツ
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

プレプレ™ 瓦版 かわらばん
編集長:ムームー星人

プレプレの3号はもう届いたかムー?
内容は、洋ゲー"TOTAL NBA'96"のデモプレイ、
リッジレーサーレボリューションのデビルカーやキン
グスフィールドIIの最強データなど、もりだくさんだムー。
まだ入会していない人は、今すぐ申し込めばプレプレ
3号に間に合うムー。急ぐムー!
プレイステーション・クラブの入会等に関する
お問い合わせは、Tel. 03-3266-7830まで。
(9:30~17:30、土・日・祝日は休業)

サービス満点
新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5000

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

"PS" マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
CRW
counter revolution war
カウンター・レボリューション・ウォー
■緊急指令02S:総員、戦闘モードに突入せよ
'96/08
PlayStation
5,800yen

■戦略シミュレーション：CRW カウンター・レボリューション・ウォー

零子
年齢、経験ともに不明。全ての能力において非凡な才能を発揮し、女性初の独立中隊指揮官として、その辣腕を振るっている。主要搭乗アサルトスーツはコマンダー。

初期ステイタス

■ARMOR 耐久	17	■COMBAT 格闘	17
■SPEED 行動	18	■ACCURACY 射撃	16
■RESPONSE 機敏	16	■CPU 感覚	18

ボマー
元、軍の特殊部隊教官。職業柄か45歳というその年齢からか武器の扱いに関しては天才的。非常に無口で、忍耐強い人物。主要搭乗アサルトスーツはディフェンダー。

初期ステイタス

■ARMOR 耐久	18	■COMBAT 格闘	17
■SPEED 行動	13	■ACCURACY 射撃	14
■RESPONSE 機敏	16	■CPU 感覚	15

エイミ
現代科学の落とし子で、その正体はバイオロイド。当年とって3歳。明るい性格で、CRW内のムードメーカーとなっている。主要搭乗アサルトスーツはアタッカー。

初期ステイタス

■ARMOR 耐久	14	■COMBAT 格闘	13
■SPEED 行動	16	■ACCURACY 射撃	15
■RESPONSE 機敏	18	■CPU 感覚	17

キッド
元一般警察の警察官。権力に屈しない正義を求めてCRWに入隊してきた26歳。警察時代に培った鋭い身のこなしがウリ。主要搭乗アサルトスーツはアタッカー。

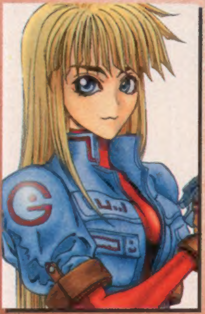
初期ステイタス

■ARMOR 耐久	18	■COMBAT 格闘	15
■SPEED 行動	16	■ACCURACY 射撃	14
■RESPONSE 機敏	17	■CPU 感覚	13

スコット
5年前に軍用ロボットとして開発された。これといった性格は持ち合わせず、すべてを機械的にこなす。並外れた耐久力は特筆モノ。主要搭乗アサルトスーツはディフェンダー。

初期ステイタス

■ARMOR 耐久	18	■COMBAT 格闘	14
■SPEED 行動	16	■ACCURACY 射撃	15
■RESPONSE 機敏	13	■CPU 感覚	17



ジェニー
気高く負けず嫌い、言ってしまえば高飛車な21歳。日々の生活に刺激を求め、CRWに入隊してきた。性格故の攻撃力の高さは驚異。主要搭乗アサルトスーツはアタッカー。

初期ステイタス

■ARMOR 耐久	16	■COMBAT 格闘	18
■SPEED 行動	15	■ACCURACY 射撃	17
■RESPONSE 機敏	13	■CPU 感覚	14

半蔵
伊賀流忍者の正当な継承者。26歳にしてすべてに対して冷静さを失わない心と慈悲深さをあわせもつ。その俊敏さ、器用さは相当のもの。主要搭乗アサルトスーツはスナイパー。

初期ステイタス

■ARMOR 耐久	14	■COMBAT 格闘	15
■SPEED 行動	17	■ACCURACY 射撃	16
■RESPONSE 機敏	18	■CPU 感覚	16

柏田
42歳にして元の職業、軍人をやめ、CRWに入隊。その力任せな性格から来るうたれ強さと行動力は、見るものを圧倒する主要搭乗アサルトスーツはスナイパー。

初期ステイタス

■ARMOR 耐久	18	■COMBAT 格闘	15
■SPEED 行動	16	■ACCURACY 射撃	18
■RESPONSE 機敏	13	■CPU 感覚	16

**西暦200X年のメガロポリス。凶悪なテロリズムから守るため
選抜された8人のスペシャリストたち。限られた空間と限られた武器。
残された時間はあまりにも少ない。近未来をシミュレートするCRW、
これは大脳皮質の闘いでもある。**

コマンダー COMMANDER

■ARMOR 320 耐久力
■OFFENSE 050 攻撃力
■DEFENSE(FRONT) 045 前防御
■DEFENSE(SIDE) 035 横防御
■DEFENSE(REAR) 020 後防御
■DEFENSE(TOP) 020 上防御
■SEARCH RANGE 4 索敵範囲
■MOVEMENT 5 機動力
■WEIGHT 15 重量

隊長機である。CRW隊員では、零子のみが乗ることが許されている。基本はアタッカーだが、耐久力に優れている。

ディフェンダー DEFFENDER

■ARMOR 300 耐久力
■OFFENSE 030 攻撃力
■DEFENSE(FRONT) 045 前防御
■DEFENSE(SIDE) 040 横防御
■DEFENSE(REAR) 025 後防御
■DEFENSE(TOP) 025 上防御
■SEARCH RANGE 4 索敵範囲
■MOVEMENT 4 機動力
■WEIGHT 16 重量

強力な武器を多数装備でき、索敵範囲が広いほか、防御力が非常に高い機体。ただし、機動性に欠けるのが欠点。

アタッカー ATTACKER

■ARMOR 250 耐久力
■OFFENSE 060 攻撃力
■DEFENSE(FRONT) 050 前防御
■DEFENSE(SIDE) 030 横防御
■DEFENSE(REAR) 010 後防御
■DEFENSE(TOP) 015 上防御
■SEARCH RANGE 3 索敵範囲
■MOVEMENT 6 機動力
■WEIGHT 12 重量

4種のアサルトスーツの中で、一番軽くて機動性に優れている。反面、前方以外の装甲が極端に薄いという欠点も持つ。

スナイパー SNIPER

■ARMOR 300 耐久力
■OFFENSE 030 攻撃力
■DEFENSE(FRONT) 045 前防御
■DEFENSE(SIDE) 040 横防御
■DEFENSE(REAR) 025 後防御
■DEFENSE(TOP) 025 上防御
■SEARCH RANGE 4 索敵範囲
■MOVEMENT 4 機動力
■WEIGHT 16 重量

遠距離攻撃に優れ、強力な対人ライフルを装備することができる機体。バランスはとれているが、装甲の薄さが欠点だ。

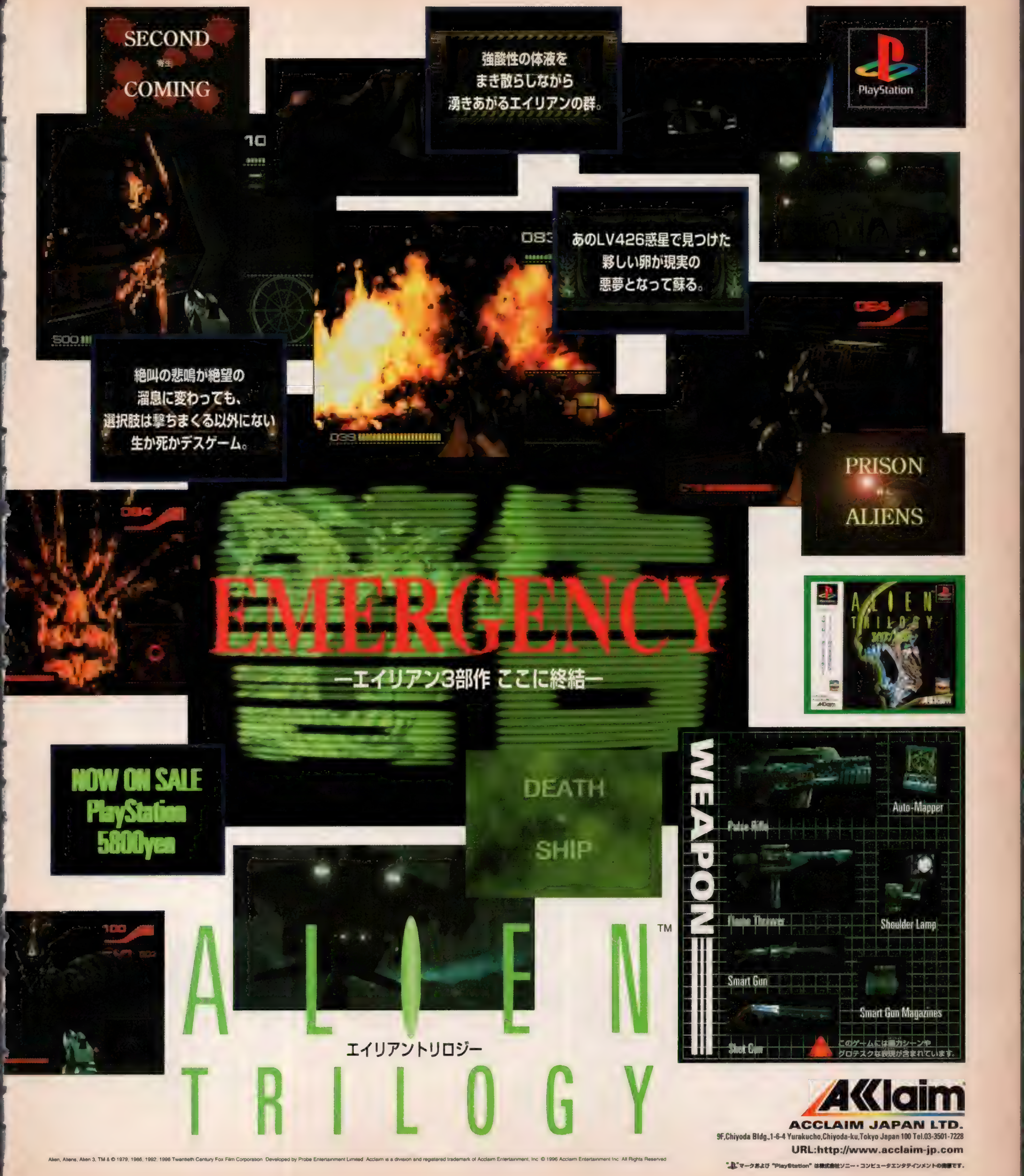
©1996 WIZ.

Acclaim
URL:http://www.acclaim-jp.com
株式会社 アクレイムジャパン 〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F 03-3501-7228
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
サービ
本体新価格
標準価格 19,800円！
（税抜）
コントローラーのコードも
2mになった。
絶賛発売中で、
サービス満点
「トバルNo.1」に
「FFⅦ」の
予告篇が！
「トバルNo.1」2枚組で5,800円（税抜）。
8/2発売予定で、
サービス満点
トバルNo.1
対戦格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
©スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター：©スクウェア/ドリームファクトリー/バードスタジオ/集英社

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

EMERGENCY
非常事態発生！
ALIEN RAMPAGE
エイリアン暴走中！
SEARCH&DESTROY
至急探し出し、抹殺すべし。
BUY TODAY
速やかに購入せよ。



SECOND
COMING
強酸性の体液を
まき散らしながら
湧きあがるエイリアンの群。
PlayStation
あのLV426惑星で見つけた
夥しい卵が現実の
悪夢となって蘇る。
絶叫の悲鳴が絶望の
溜息に変わっても、
選択肢は撃ちまくる以外にない
生か死かデスゲーム。
PRISON
ALIENS
EMERGENCY
―エイリアン3部作 ここに終結―
NOW ON SALE
PlayStation
5800yen
DEATH
SHIP
WEAPON
Pulse Rifle
Auto-Mapper
Flame Thrower
Shoulder Lamp
Smart Gun
Smart Gun Magazines
Shot Gun
グロテスクな表現が含まれています。
ALIEN™
エイリアントリロジー
TRILOGY
Alien, Aliens, Alien 3, TM & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F,Chiyoda Bldg.,1-6-4 Yurakucho,Chiyoda-ku,Tokyo Japan 100 Tel.03-3501-7228
URL:http://www.acclaim-jp.com

プレイステーション版
「新フォーチュン・クエスト」
ボードゲームで新登場！

PlayStation

今度のクエストは農作業だ!?

そう。今回のクエストはなんと農作業。しかし、あなどる事なかれ。モンスターも出てくるし、大自然の脅威だって迫りきちゃったりするんだから。今日もみんな大騒ぎだよ。

ゲームボイス　パステル／小山 裕香　トラップ／山口 勝平　クレイ／置鮎 龍太郎　シロ／三田 ゆう子

スペシャル版は超ご〜かな内容！

スペシャル版　価格6,800円(税別)

ミニドラマや深沢 美潮先生のメッセージがいっぱい詰まった特製CDと複製オリジナルセル画応募券付き。

ゲームソフト + お料理ぶっく + 取扱説明書 + びっくりとーくCD + セル画応募券

通常版　価格5,800円(税別)

ゲームソフト・お料理ぶっく・深沢美潮書き下ろしミニストーリー付取扱説明書付き。

びっくりとーく
CDの中身

1.はじめのごあいさつ
2.アイアン・ゴーレム……の巻
3.クレイの決断…の巻
4.姫のお食事…の巻
5.深沢 美潮トーク
6.謎の商人…の巻
7.ショップ…の巻
8.リターン・オブ・謎の商人…の巻
9.おしまいのごあいさつ
10.夢のあと…の巻

電撃攻略王

新フォーチュン・クエスト
食卓の騎士たち
公式完全攻略ガイド
1996年7月10日発売
予価1,200円
電撃Playstation編集部 特別編集

絶賛発売中
電撃文庫
新フォーチュン・クエスト③
偽りの王女　既刊 新フォーチュン・クエスト①〜②もよろしくね。

毎週火曜 24:00〜24:30
TBSラジオ・琉球放送にて
ラジオ「フォーチュン・クッキー」
大好評放送中!!
何とパーソナリティは
深沢 美潮先生＆
パステル役 中川亜紀子さん

© 深沢 美潮(Wiz)／迎 夏生／メディアワークス
"PS"マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス ゲーム事業部 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03-5281-5227

PlayStation
話題沸騰
標準価格
6,800円（税別）
限定品だよ
応募して下さいね
ファン必見!!
夢のプレゼント!!
プレゼント締め切り
7月31日（水）
急げ!!
限定品
卒業～クロスワールド
オリジナルセル画
プレゼント合計200枚
卒業
Crossworld
ゲーム開発用に書き下ろしたオリジナルセル画を合計200枚、200名の方にプレゼントします。詳しくはゲームソフトについている応募要項をご覧ください。
応募締め切りは1996年7月31日(水)
※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
※セル画は当方にて選ばせていただきます。絵柄の指定はできません予めご了承下さい。
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1995,1996 M2 CO.,INC.／SOFIX／イースリースタッフ
イースリースタッフ

PlayStation
LONE SOLDIER™
INTERACTIVE entertainment
タフでハードなサバイバルアーミーハンク、地獄の中を突撃!!
ローンソルジャー
7月発売予定
価格5800円(税抜)
フルポリゴンのリアルな戦場!!
ヴァリニアン星人から地球を守るワンマンアーミー・ハンク。自分の足で様々な戦場を駆けめぐり多彩な武器で敵を倒すアサルト3Dシューティング。変化に富んだステージ構成、独特の視点と爽快感、数々の魅力的な演出が君を戦場へと引きつける。
TELSTAR
© 1996 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.
© 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved.
The copyright in this game is owned by Telstar Electronic Studios Ltd and exclusively licensed in Japan to Virgin Interactive Entertainment Japan Incorporated
CHAOS CONTROL™
カオス コントロール
この面白さでこの価格!!
7月発売予定 3800円
INFOGRAMES
and "CHAOS CONTROL" are trademarks of
and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED.
を送り込んできた。そして防衛軍のコンピュータにウイルスを侵入させる攻撃を仕掛けてきた。そして防衛軍のコンピュータにウイルスを侵入させる攻撃を仕掛けてきた。攻撃の標的は宇宙ステーション「ソラリス」に向けられる。
ために宇宙空間へと旅立つ…
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町 2-28-1日本橋久松ビル

CONTENTS & GAME INDEX

1996 7 12
Vol.25

巻頭速報

●超人気キャラと落ちモノパズルの傑作が合体した大注目作
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま …… 18

●PSで一番人気の美少女麻雀の第2弾。超美麗グラフィック大公開!!
アイドル雀士スーチーパイII Limited …… 20

●人気チャンバラ格闘の最新作。PS版はここが違う!
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 …… 24

●『新リッジレーサー』、『エースコンバット2』、『ガンバレット』、『タイムクライシス』が登場
ナムコ新タイトル4本発表 …… 26

ありす イン サイバーランド …… 28
にとうしんでん …… 30
天地無用! 登校無用 …… 32
TOBAL No.1 …… 34
ストリートファイターZERO2 …… 44
マクロス DIGITAL MISSION VF-X …… 50

特集I

ロールプレイングだけの人気爆発コーナー **Go Go RPG**

アークザラッドII …… 68
女神異聞録ペルソナ …… 74
クライムクラッカーズ2 …… 80
ワイルド アームズ …… 84
ヴァンダルハーツ …… 88
聖痕のジョカ …… 92
アルナムの翼 …… 94
テンション …… 96
RPGカタログ …… 98

ゲーム攻略

発売後のゲームを徹底的にやってます **PlayQuestion**

あすか120%スペシャルBURNING Fest.
ハイパーオリンピック イン アトランタ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
おーちゃんのお絵かきロジック2 ―他
…… 115

特集II

人気ゲームをセレクトしてとことんレクチャー **攻略Station**

ポポロクロイス物語 …… 148
KING'S FIELD III …… 154
卒業～クロスワールド …… 160
新フォーチュン・クエスト …… 164

新コーナー

無敵の人気を誇る「ときめきメモリアル」のすべてをカバーする待望の企画がスタート!

Non Stop! ときめきメモリアル …… 168

新作ゲーム情報

超新作情報を先取りしてお届け **新作SoftStation**

ナムコミュージアムVOL.4
SDガンダムOVER GALAXIAN
トワイライトシンドローム究明編
アイルトン・セナ カート・デュエル
続ぐっすんおよよ ――― 他
…… 175

「ネットやろうぜ」モニター募集 …… 14
隔週創刊記念大プレゼント …… 16
新作ソフトレビューTHE Deeper …… 106
ビックリPS新記録 …… 110
[読者イラスト] 4色奴隷 …… 112
ウラワザデータベース …… 126
KFIIIはじめて物語 …… 127
電撃コラムス …… 131
[読者コーナー]PSの奴隷 …… 135
読者アンケート …… 146
NEXT WAVE? …… 182
電撃ランキングステーション …… 184
PS移植化計画Ver.2.0 …… 185
電撃NEWS STATION …… 186
[特別インタビュー]PSの新戦略 …… 188

ゲームインデックス
50音順

あ
アークザラッドII …… 68, 99
アーサーとアスタトロの謎魔界村 …… 181
RPGツクール(仮) …… 99
アイドル雀士スーチーパイII Limited …… 20
あいどるプロモーション～すずきゆみえ～ …… 124
アイルトン・セナ カート・デュエル …… 178
あすか120%スペシャルBURNING Fest. …… 115
アトランタ・オリンピック …… 179
ありす イン サイバーランド …… 28
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ …… 94, 99
井出洋介名人の新実戦麻雀 …… 108
雨月奇譚(仮) …… 107
エースコンバット2(仮) …… 26
エキスパート …… 125
SDガンダムOVER GALAXIAN …… 109, 176
エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～ …… 181

か
ガンバレット(仮) …… 26
KING'S FIELD III …… 154
クライムクラッカーズ2 …… 80, 99
クロックワークス …… 108, 179
GOTHA II・天空の騎士 …… 179

さ
サイバースピード …… 108
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 …… 107, 120
ザ ゲーム オブ ブルーフ …… 179
里見の謎 …… 99
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 …… 24
シミュレーション ズー(仮) …… 179
新フォーチュン・クエスト～食卓の騎士たち～ …… 164
新リッジレーサー(仮) …… 26
STRIKERS1945 …… 180
ストリートファイターZERO2 …… 44
聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ …… 92, 100
戦乱 …… 182
操兵伝 …… 100
続ぐっすんおよよ …… 179
卒業～クロスワールド …… 160

た
タイムギャル&忍者ハヤテ …… 108
タイムクライシス(仮) …… 26
黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA～ …… 100
ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～ …… 100
ディスクワールド …… 109
テンション～王宮の秘宝～(仮) …… 96, 99
伝説のオウガバトル …… 100
天地無用! 登校無用 …… 32
童夢の野望～F1 GP NIPPONの野望 …… 181
Total NBA'96 …… 107
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま …… 18
ときめきメモリアル～forever with you～ …… 168
TOBAL No.1 …… 34
ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル …… 125
トワイライトシンドローム 究明編 …… 177

な
ナムコミュージアムVOL.4 …… 175
にとうしんでん …… 30
ネオ プラネット …… 109

は
VIRTUAL GOLF SIMULATION～栄光のフェアウェイ～ …… 106
ハイパーオリンピック イン アトランタ …… 107, 116
BASTARD!! 虚ろなる神々の器(仮) …… 100
パズラー監修おーちゃんのお絵かきロジック2 カラーもありますわ …… 122
PAL-神犬伝説- …… 100
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ …… 88, 100
ファーストクイーンIV …… 101
ファイナルファンタジーVII …… 101
ブレス オブ ファイアIII …… 101
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ …… 101
ポポロクロイス物語 …… 101, 148
本格麻雀 徹萬SPECIAL …… 108

ま
マクロスDIGITAL MISSION VF-X …… 50
蟲の居所 …… 108, 181
メールプラーナ …… 108
女神異聞録 PERSONA …… 74, 101

ら
RACE DRIVIN' a Go! Go! …… 109
レガシー・オブ・ケイン(仮) …… 101

わ
ワイルド アームズ …… 84, 101

モニター募集

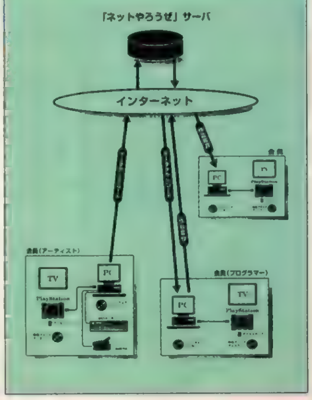
隔週化記念特別企画

「ネットやろうぜ」

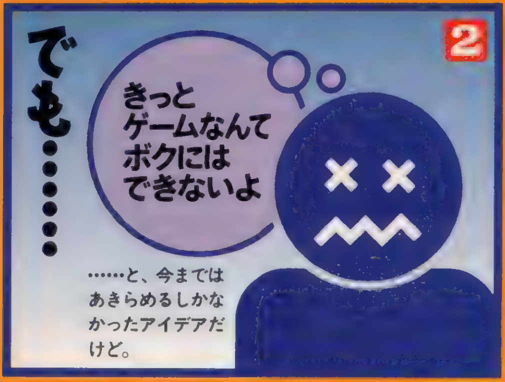
「ネットやろうぜ」ってなに?

「ネットやろうぜ」とは「PSをネットワークでつないだら、いったい何ができる/起こるのだろうか」という意図からはじめられた、SCEの実験的なプロジェクトである(右図参照)。具体的には、インターネットに接続可能なパソコンと、特別につくられたブラック・プレイステーションをつないで、スタータキットに同梱されている開発ツールを使って様々なプログラムや音楽、画像データを作る。それをインターネット上に設けられた専用サーバにアップしたり、あるいは他の会員の作品をダウンしたりしながら、会員同士でアイデアの交換、あるいは共同作業をしようというものだ。また、通常のパソコン通信同様、会員同士で意見の交換をしあう「会議室」のようなものも用意されている。

ちなみに、今回のモニター募集でお渡しするのは、「ネットやろうぜ」スタータキットのみです。インターネットに接続可能なパソコン及び電子メールアドレス(プロバイダとの契約)は、御自分で用意していただくことになりますので、御注意ください。



電撃PSからキミへ…



◎夏休みの宿題です。

「ネットやろうぜ」に参加して、その活動をレポートしてくれる読者様をモニター募集します。参加資格は、国内在住の方という以外には、特に設けません。左の図のように、ゲームに関する自分オリジナルのアイデアを持っている人（キャラクターデザインのようなイラストでも、企画書、シナリオのような文章でも、あるいは簡単なプログラム、音楽でもＯＫ）なら、どなたでも大歓迎です（参加に必要なものは、ちょっと多いかも）。ただし、実際にモニターになっていただく方は編集部の厳正な審査によって選ばれる１名様です。下の「ネットやろうぜ」に関する説明と募集要項をよく読んで、ふるって御参加下さい。

あきらめてはいけません!!
くじけてはいけません!!
だってボクらはPSユーザーなんだから!!

⬇これがウワサのそれです。

▲これがウワサのブラック・プレイステーション。▶これとパソコン、電話回線を右の図のようにつなげば、「ネットやろうぜ」サーバからダウンロードしたプログラムを走らせることができるのです。

キミにもゲームデザイナーになれるチャンスが!! なんて大げさに考えなくてもいいんです。でも、大好きなゲーム、中でもPSで何かを表現できるチャンスかもしれません。見逃すテはないでしょう。

モニター募集
スターターキット

募集要項

①応募作品（イラストの場合、郵便の定型におさまらないものは不可。データでの応募は、保存形式をPICT、JPG、ビットマップのいずれかに限る。文章の場合、MS-DOSもしくはマックOSのテキスト形式で保存した上で、ＦＤによる応募も可。音楽の場合、オーディオカセットテープ、MD、もしくは譜面による応募に限る。データでの応募は不可。パソコンのプログラムの場合、Windows3.1もしくは95、マックOS、MS-DOSのいずれかのＯＳで動作確認の上、対応ＯＳを明記すること。メディアはＦＤに限る）／②小論文（自分のゲームのアイデアで「ネットやろうぜ」にどのように参加したいかをまとめたもの）／③自己紹介文（住所、氏名、年齢、職業／学年、電話番号、簡単な履歴、使用しているパソコンの機種名を明記のこと。市販の履歴書による応募も可。可能ならば、インターネットのアドレスも明記のこと）以上、３つを１組として応募してください。１人で何通応募してもかまいません。

あて先は
〒108　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ
電撃PS編集部
「ネットやろうぜ」やるぜ係

しめ切りは
1996年８月31日（当日消印有効）

さて次回は？

このモニター募集に関する記事は、電撃ＰＳ VOL.28（８月９日発売）にて「ネットやろうぜ」の説明を中心に、もう一度掲載します。また、モニター採用者の発表は、VOL.31（９月27日発売）誌上にて行う予定です。

SPECIAL PRESENTS

隔週化記念大プレゼント!

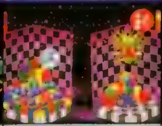
大感謝

前号での告知どおり、今号も読者のみなさんに感謝を込めて、PSソフトを大プレゼントしちゃいます。2号合計でなんと170タイトル548本という前代未聞の超太っ腹プレゼントだけに、当選確率はきわめて高い! ガンガン応募してね!!

❶アドヴァンスト・ヴァリアブル・ジオ （提供／TGL）

❷アメリカ横断ウルトラクイズ （提供／ビクターエンタテインメント）

❸アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～ （提供／ライトスタッフ）

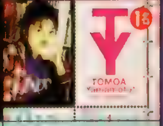

❹unStack （アンスタック） （提供／システム・クリエイト）

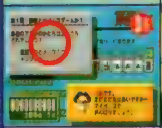
❺EPSシリーズ Come and Kiss me 角田智美 （提供／アンティノスレコード）

❻EPSシリーズ MOONLIGHT to DAYBREAK 仲間由紀恵 （提供／アンティノスレコード）

❼EPSシリーズ Believer Dreamer 水谷純子 （提供／アンティノスレコード）

❽EPSシリーズ because I love you 森川由紀子 （提供／アンティノスレコード）


❾EPSシリーズ Noise Reduction 山本ともあ （提供／アンティノスレコード）


❿井出洋介の麻雀家族 （提供／セタ）

⓫ウィザーズハーモニー （提供／アークシステムワークス）

⓬雨月奇譚 （提供／トンキンハウス）

⓭宇宙豪商伝爆裂商人 （ばくれつあきんど） （提供／アステック21）

⓮宇宙生物フロポン君P! （提供／アスミック）

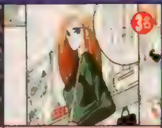
⓯ウルフファング 空牙2001 （提供／エクシングエンタテイメント）

⓰エコエコアザラク （提供／ポリグラム）

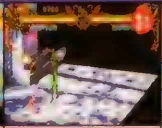
2号連続第2弾!!

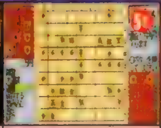
PSソフト 計548本

⓱Carnage Heart （カルネージハート） （提供／アートディンク）


⓲喜国雅彦印 笑う婦警さん パチスロハンター （提供／フォーラム）

⓳キュイーン （提供／メディアエンターテイメント）


⓴キリングゾーン （提供／ナグザット）

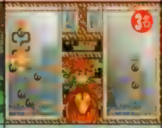

㉑極大道棋 （提供／毎日コミュニケーションズ）

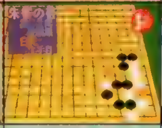
㉒ぐっすんおよよ （提供／エクシングエンタテイメント）

㉓クマのプー太郎 空はピンクだ! 全員集合!!（それダメっす） （提供／小学館プロダクション）

㉔クラシックロード （提供／ビクターエンタテインメント）

㉕GROUND STROKE （提供／エス・ピー・エス）


㉖くるりんPA! （提供／スカイ・シンク・システム）

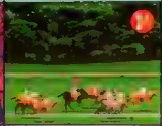

㉗古典詰碁 四神の巻 （提供／バップ）

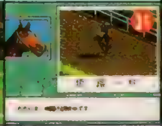
㉘SIDEWINDER （サイドワインダー） （提供／アスミック）

㉙The鬼退治 ～目指せ! 二代目桃太郎～ （提供／日本一ソフトウェア）

㉚3×3 EYES ～吸精公主～ （提供／エクシングエンタテイメント）

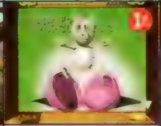
㉛ザ・心理ゲーム （提供／ヴィジット）


㉜サラブレッド達の栄冠 （提供／アイランドクリエイション）


㉝サラブレッドブリーダーII PLUS （提供／ヘクト）

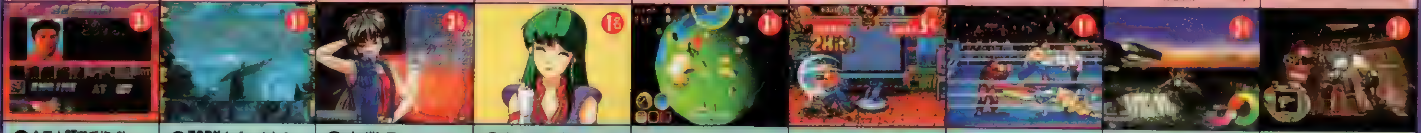
㉞SANKYO FEVER 実機シミュレーション （提供／ティー・イー・エヌ研究所）

㉟サンダー・ホークII （提供／ビクターエンタテインメント）

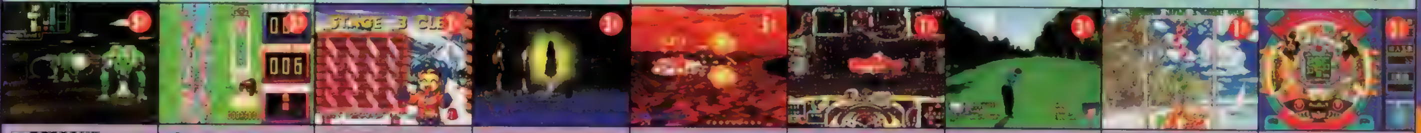

㊱CG昔話 じいさん2度びっくり!! （提供／アイディアファクトリー）

㊲シーバス・フィッシング （提供／ビクターエンタテインメント）

- 38 Jリーグサッカー プライムゴールEX（提供／ナムコ）
- 39 ジグソーワールド（提供／日本ソフトウェア）
- 40 シヴィライゼーション ―新・世界七大文明―（提供／アスミック）
- 41 STAHLFEDER ～鉄甲飛空団～（提供／サントス）
- 42 将棋 女流名人位戦（提供／セタ）
- 43 水滸演武（提供／データイースト）
- 44 SPACE GRIFFON VF―9（提供／パンサーソフトウェア）
- 45 Zero Divide（提供／ズーム）
- 46 「占都物語」その I（提供／東北新社）



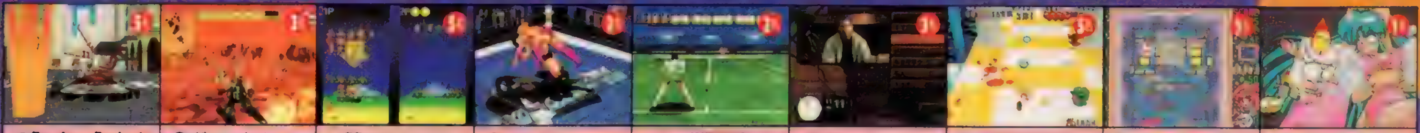
- 47 全日本GT選手権 改（ドライバーのサイン入り）（提供／KANEKO）
- 48 ZORK（ゾーク）I（提供／翔泳社）
- 49 卒業 II ネオ・ジェネレーション（提供／リバーヒルソフト）
- 50 タイムギャル&忍者ハヤテ（提供／タイトー）
- 51 ただいま惑星開拓中!（提供／アルトロン）
- 52 ダブルドラゴン（提供／アーバン プラント）
- 53 チャンピオンレスラー 実況ライブ（提供／タイトー）
- 54 ツァイトガイスト（提供／タイトー）
- 55 デスマスク（提供／バンダイ ビジュアル）



- 56 DEFCON5（提供／マルチソフト）
- 57 でろーんでろでろ（提供／テクモ）
- 58 動画でパズルだ! ププクプー（提供／アジェンダ）
- 59 トワイライトシンドローム 探索編（提供／ヒューマン）
- 60 ノバストーム（提供／ビクターエンタテインメント）
- 61 HARDROCK CAB（提供／アスミック）
- 62 パーフェクトゴルフ（提供／セタ）
- 63 パズルボブル2（提供／タイトー）
- 64 パチパチサーガ（提供／ティー・イー・エヌ研究所）

大プレゼント

今号は87タイトル276本!



- 65 Pandora Project -THE LOGIC MASTER-（提供／Team Bughouse）
- 66 ヴィークル・キャヴァリアー（提供／ヴァンガード）
- 67 PDウルトラマン インベーダー（提供／バンダイ）
- 68 ファイヤープロレスリング アイアンスラム96（提供／ヒューマン）
- 69 V―TENNIS（提供／トンキンハウス）
- 70 ブルー・シカゴ・ブルース（提供／リバーヒルソフト）
- 71 フローティングランナー ～7つの水晶の物語～（提供／エクシングエンタテイメント）
- 72 ブロックくずし ～デデンの逆襲～（提供／アイラントクリエイション）
- 73 宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1（提供／アスミック）

- 74 宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2（提供／アスミック）
- 75 BOXER'S ROAD（提供／NEW）
- 76 ヴォルケンクラッツァー ―審判の搭―（提供／アスミック）
- 77 麻雀戦術 安藤満の亜空間殺法（提供／童―わらし―）
- 78 マジカルドロップ（提供／データイースト）
- 79 ミラクルワールド（提供／ウィザード）
- 80 めざせ!戦球王（提供／ライズ）

- 81 メルティランサー ～銀河少女警察2086（提供／イマジニア）
- 82 厄（YAKU） ～友情談疑～（提供／アイディアファクトリー）
- 83 パチスロシミュレーター ユニバーサル機完全解析（提供／フォーラム）
- 84 ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅～（提供／メディアクエスト）
- 85 ロードランナー レジェンドリターンズ（提供／パトラ）
- 86 ROBO・PIT（提供／アルトロン）
- 87 WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～（提供/ココナッツジャパン）

応募のきまり

隔週化大プレゼント!

欲しいソフトが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.28（8月9日発売）にて発表します。なおアンケート回答の内容は、当選・落選に関係ありませんので、できるだけ正直に、丁寧に、すべての質問に答えるようにしてください。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

大謝罪 前号の「ソフト大プレゼント」にて2号合計で"180タイトル"をプレゼントするとお知らせいたしましたが、"170タイトル"の誤りでした。ここに慎んでお詫び申し上げます……が、本数は548本に増えたということで許していただけますよね、ね!

最新画面写真を緊急入手！

ついに最新画面が公開された『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』。今回はオープニングとゲーム画面、そしてオプション画面の写真を入手したぞ。見ただけで、アーケードと同じルールや『進め！』のルールで遊べるのがよく分かるよね。また、連鎖がアツイ「ロボ作モード」の画面も初登場。家庭でこれがプレイできるなんて、ホントに夢のようだ。

また、インストラクションデモで登場する女のコを選べるオプション画面にも注目。「全員」という項目がとても気になる。まさか全員が交互に登場するとか……。今後の情報をこまめにチェックしてほしい！

▶使用頻度の一番高いキャラが「ミスきらめき」になる。これはアーケードと同じだ。

▶怒濤の連鎖で対戦し合う「ロボ作モード」。ある程度ゲームに慣れたら、友達とこのモードでバトルしてみよう。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

恋の連鎖攻撃

ギリギリのタイミングで、最新画面の入手に成功！　今回は写真が中心だけど、次回はさらに詳しくPS版のシステムを紹介していく予定だから、首を長くして待っていてほしい。168Pの『ときめき』コーナーにも注目！

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

シャンル	PZG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	9月27日		

◀このオプション画面で〝お気に入り〟の女のコを選ぶと、インストラクションデモのキャラが変更できるぞ。
▲こちらはアーケードをプレイした人にはお馴染みの、詩織の4連鎖ポーズだ。思わず声が頭に浮かんでくる？
▼そしてこれが片桐さんのインストラクションデモ。「ビーキャーフル」ってカタカナ英語が変だけどたまらん。

オープニングも大公開!!

▲PS本編では詩織が画面上から走ってくるが、この画面だと右から走ってくる。当然、金月さんが歌う「ときめき」が流れるのだろう。

オープニングのアニメシーンを見て、「PS版の『ときめき』本編と変わらないじゃないか」と思ったんじゃないかな？　しかしよく見ると、縦だった画面が横になっているのだ。まだ動いている絵を見ていないから、はっきりしたことは言えないが、このアニメシーンにも何らかの改良がなされていると思われる。

その他には、オプション画面以外にアーケードと違う点はあまり見あたらない。つまりアーケードに慣れ親しんだ人も、『進め！』をやり込んだ人も好きなモードでプレイできるってこと。これはオイシイぞ!!

受けてみる…!?

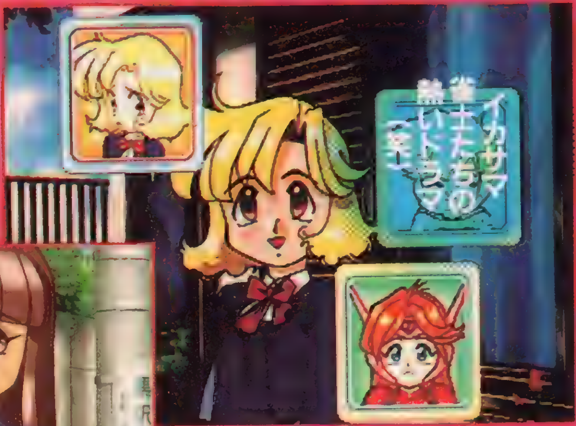
PS最強の美少女麻雀

アイドル雀士 スーチーパイII Limited

●PS版にはSS版にないオマケがいっぱい。今回はその部分を中心にピックアップ!

サービス精神あふれる内容に注目!

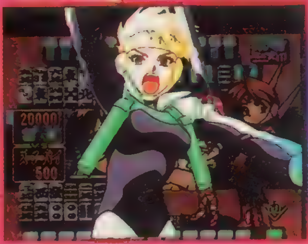
いろいろなサービスやアレンジをアーケード版にプラスし人気を得た『スーチーパイ』。今回もそのシステムは健在で、パワーアップまでしているのだ。ストーリーモードは、誰をパートナーにするかで展開が変わり、4つの物語が楽しめるようになった。前作のキャラが多数登場するのもファンにはうれしいポイント。前作で好評だったフリー対戦やゲームオリジナルソングにファン感涙のオマケモードも加わり、完全無敵と言ってもいい仕上がり。買ってソン無しの超力作だ。



▲ストーリーモードはキャラが全編しゃべりまくり!

▶ミユリちゃんはオマケでも大活躍!

▲サユリやユキなど、前作のライバルキャラたちとまた会えるのだ



▼必殺技のアニメーションはスピーディー!

▲PS版オリジナルの水着脱衣。裸じゃなくてもグッとくるぞ!

アイドル雀士スーチーパイII Limited

ジャンル	TBL	価格	¥7,800
メーカー	ジャレコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月下旬予定		

© 1996 JALECO LTD.

満を持してここに誕生！

スーチーⅡのココがSS版とちがってくるのだ！

裸にならないとガックリしているPSユーザーに朗報！　確かに裸は魅力だが、PS版には、裸がなくても楽しいオマケや特典がたくさんついてくる。この特権はPSユーザーだけしか味わえないのだ！！

ココその１　CGをたっぷり楽しめる！

ＰＳ版では、ゲーム中の40点あまりのＣＧを鑑賞できるＣＧギャラリーが用意されている。このモードを使うには、ストーリーモードとフリー対戦をオールクリアする必要があるのでとても厳しいけれど、内容は苦労するだけの価値はある。単にゲームで使ったＣＧを見せるだけじゃないのだ！　脱衣シーンやキャラ登場シーンなどの２画面スクロールＣＧは、解像度が調整されて１画面で見られるようになっている。そして会話シーンやエンディングなどの１画面ＣＧは、新たに４倍のサイズで描き直したものを高密度圧縮で表示。これだとドットがほとんど見えず、描きおろしセル画レベルのハイクオリティＣＧが楽しめるというわけだ。

▼▶ゲーム中のグラフィックもキレイだけど、ギャラリーのＣＧはすべてこのモード用にリメイクされたモノばかり。がんばってクリアして、美少女たちの艶姿をたっぷり楽しもう。

ココその２　声優さんがいっぱい！

キャラの声を担当する声優さんのビデオクリップが楽しめるのがこのモード。ＳＳ版では３人分しかなかったけど、ＰＳ版では何と５人に！　解像度もアップし、ムービーもより鮮明になったぞ。

▶ＰＳ版は、かないみかさん、松本梨香さん、高橋美紀さん、こおろぎさとみさん、西原久美子さんの５人を収録。

ココその３　音楽CDにもなる！

今回も前作同様、出演声優によるオリジナルソングが７曲入っている。ＳＳ版は容量の都合でＣＤプレイヤーでは再生できなかったけど、ＰＳ版にはCD-DAで収録されているので、好きなときに好きな歌をＣＤプレイヤーで再生して聴けるのだ。※①

ココその４　予約なら４枚組！

サービス満点のＰＳ版は、普通に買ってもＳＳ版より１枚多い３枚組。それに加え発売日前日までに店頭で予約をすれば、オリジナルドラマを収録したスペシャルＣＤがもれなくついてくる。これを加えれば４枚組の超豪華パックとなるわけだ。

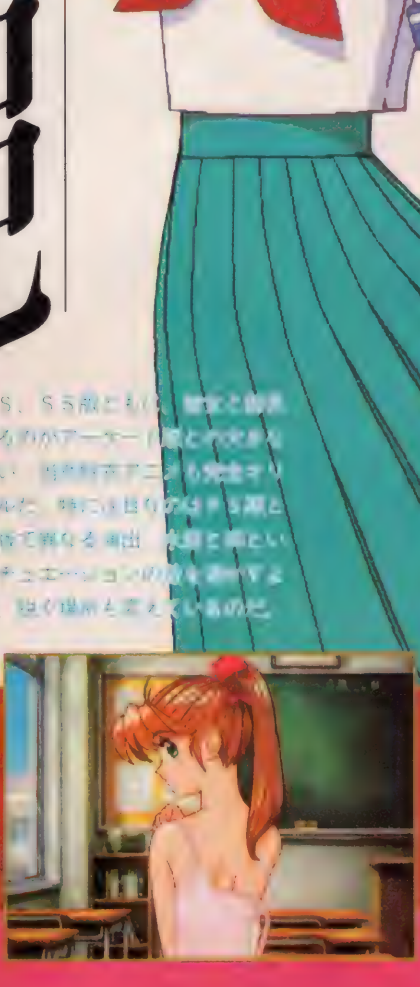
※①このCDは本来ゲームに使用するための物で、音楽CDとして使用するためのものではありません。市販のCDプレイヤー等で再生する際は、各個人の責任で行って下さい。

美少女躍動！ PS版のアニメは超燃えるっス！

ゲームの見せ場は、やはりアニメーション。ＰＳオリジナル部分だけでなく、アーケードと同じ部分も新作カットを追加。さらに専用の動画プログラムを使い、高画質で美しいアニメーションを実現しているのだ。

水野佑紀

PS、SS版ともに、[illegible]できるのがアーケード版との大きなちがい。[illegible]アニメも完全オリジナルだ。特に[illegible]PS版とSS版で異なる演出。[illegible]というシチュエーションの[illegible]するように、脱ぐ場所を変えているのだ。



▲SS版の脱衣は教室が舞台。でもPS版では体育用具室なのだ

Cherry Pai

[illegible]市時の嶮しいギャップが人気の[illegible]リーパイ(櫃枝早苗)。スピー[illegible]ーな回り込みから瞬時にガラッと[illegible]や、水谷優子さんのテン[illegible]い演技など、助っ人美少女雀士中、もっとも見どころがつまった変身シーンだ。

Peach Pai

設定からして魔法[illegible]パイ(篠原ありす)[illegible]いかにもな感じで嬉し[illegible]まうデキ。唯一裸も登場するし(後ろ姿だけれども)、変身中[illegible]型からナイスバデ[illegible]なるなど、エッチっぽさはナンバー1か?

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

鬼と呼ばれし最強の剣士 壬無月斬紅郎で戦え!!

このゲームのタイトルにもなっているラストボス、壬無月斬紅郎。この最強の剣豪がNEO・GEO版同様、PS版でも使用できることが判明したぞ！ 早速、斬紅郎を使うためのコマンドと必殺技コマンドを紹介しよう。ただし、斬紅郎で対戦した場合、ひと勝負終わるとキャラ選択画面に戻ってしまうので注意。そうなったらもう一度コマンドを入力だ。

壬無月斬紅郎使用コマンド

キャラ選択画面で覇王丸➡牙神➡破抄羅➡狂死郎➡右京➡リムルル➡覇王丸➡閑丸➡ナコルル➡半蔵➡天草➡骸羅➡ガルフォード➡閑丸の順に合わせて、時間が03のときにスタートを押しながら⊗と◎を同時押し。

斬紅郎必殺技コマンド

無限流無法拳	←→+⊗	無限流天崩斬	→↓↘+斬る
無限流天誅	(空中で)↓+斬る	無限流不動	←↙↓↘→+△
無限流疾風斬	↓↘→+斬る	無限流一刀斬	←↙↓+⊗◎
無限流無限砲	↓↙←→+斬る	奥義無双震撃斬(武器飛ばし技)	↓↓↓↘→+⊗◎

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

シャンル	格闘ACT	価格	¥5.800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月予定		

●↑印の写真はNEO・GEO版のものです

無限流疾風斬

奥義無双震撃斬

無限流一刀斬

©SNK 1995 ※画面は開発中のものです。
※コマンドはキャラが右向き時のものです。

このゲーム独自のシステムをマスターしよう!

『斬紅郎無双剣』では、✚キーとボタンの組み合わせによって、普通の操作とは異なるさまざまな特殊操作を繰り出すことができる。この特殊操作には、真剣白刃取りをはじめとするチャンバラならではのアクションや、防御崩しに代表される対戦相手との駆け引きに重要な要素となるものなどがあるのだ。どれも使いこなすことができれば相手に対して優位に戦えるものばかり。ぜひ修得し、ライバルに差をつけろ！

すべてをマスターし、有利に戦え!!

1 不意打ち

相手方向に✚キーを入れながら◯と◻を同時に押すと、小さくジャンプして相手を攻撃する。この攻撃は不意打ちといって、相手の下段ガードを崩すことができるのだ。しゃがんで待っているような相手に対しては、かなり効果的な技だ。

▲しゃがんでいるとガードできない、いわゆる中段攻撃。乱戦よりもにらみ合いのときに重要なポイントとなる。

2 当て身・白刃取り

✚キーを←↙↓↘→と入力すると、武器を持っていれば〝当て身〟を、素手ならば〝真剣白刃取り〟を出すことができる。相手の攻撃に合わせて出せば、当て身は相手の武器を弾き上げて体勢を崩し、白刃取りは相手の武器を落とすことができる。

武器アリ

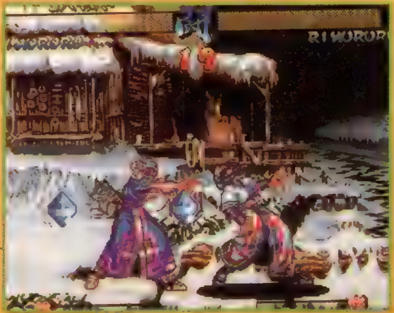
◀当て身は武器の間合いを利用して、相手の強斬りなどに合わせて出すのがいいだろう。

武器ナシ

▶間合いが短くなっているので決まりにくいが、当たれば武器を落とせるし、カッコいいぞ！

3 防御崩し

✚キーを相手方向に入力しながら◻を押すと相手を押す防御崩しが、相手と反対方向に入力しながら◻を押すと相手を引っ張る防御崩しが出せる。このゲームでの投げともいえるこの技は、単体ではスキをつくるだけでダメージにならない。すかさず、必殺技か強斬りなどのダメージの大きい攻撃を当ててやろう。チャンスは最大限に生かせ！



▶相手を押すよりも、引っ張る崩しのほうが相手の硬直時間が長い。

4 見切り・回り込み

◎と⊗を同時に押すと、相手との距離が遠ければ飛び道具などに対して一時的に無敵になる〝見切り〟を、近ければ相手の攻撃を避けながら後に回り込む〝回り込み〟を出すことができる。見切りは飛び道具だけでなく、ダッシュ攻撃なども避けられるぞ。このアクションはかなり重要なので、いつでも出せるように練習しておこう。

近い

▲相手がモーションの大きい技を出すのが見えたらすぐ回り込み。これでバッチリ。

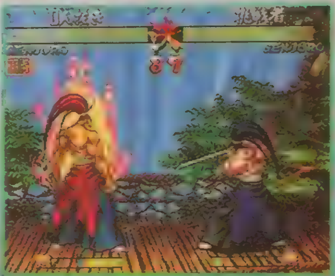
遠い

▲見切りを使いこなせば、相手の飛び道具で体力を削り取られることもなくなるぞ。

その他のシステムも見逃せないぞ

他にも、⊗◎◻同時押しで怒りゲージをタメられるなど、さまざまな特殊操作がある。これらを極めれば、さらに熱い対戦が体験できるだろう。

また、PS版には、このゲームをより楽しむためのオリジナルモードが2つ用意されている。1つはステージセレクト。これはその名の通り「COM戦を何人目から始める」かを選択できるオプション。もう1つはスペシャルモード。これをONにすることで、武器飛ばし必殺技のコマンド入力を、L1・L2・R1・R2の同時押しに変えられるのだ。これは便利！



▲怒りゲージをタメて、攻撃力を上げろ！

◀複雑なコマンドがLR同時押しで出せる！

緊急速報

PS人気ソフトの続編

RCG最高峰のシリーズがPSに三たび登場だ!!

新リッジレーサー(仮)

全国のタイムアタッカーをこれ以上ないほどに燃えさせてくれた『リッジレーサー』シリーズ。この大人気シリーズの最新作が、ついにナムコから発表になったぞ。ＲＣＧファンなら、期待するしかないのだ。

CHECK1

発売中のシリーズ２作品は、その完成度からナムコの技術力の高さを示す代名詞になっていた。今回もどこまでユーザーを驚かせてくれるのか、本当に楽しみだ。

▲前作も完成度の高さには驚かされた。

▲隠しカーが話題を呼んだ「ＲＲＲ」

CHECK2

このシリーズでは、ＲＣＧとしての完成度はもちろん、さまざまな隠し要素もギッシリつまっていた。走る興奮と発見の感動がまた味わえるなんて、ホント感激だね。

株式会社ナムコ／広報　吉積氏より

――今までのシリーズからの変更や改良点はありますか？

吉積「あります。ただ細かいことはまだ未定です。また、コースが何コースになるかも現在未定です」

――ロード中のミニゲームは入るのでしょうか？

吉積「まだ決まってませんが、入るといいですね」

――今回、発売中のアナログジョイスティックには対応するのでしょうか？

吉積「対応する予定です」

――でしたら、対戦ケーブルによる対戦は可能ですか？

吉積「対戦については、今のところ未定です」

株式会社ナムコ／広報　吉積氏より

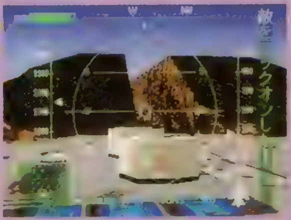
あの大空を超音速で突っ切る興奮を、再び…

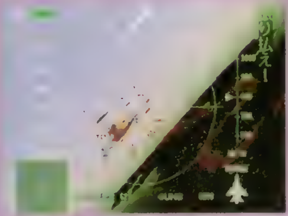
エースコンバット2(仮)

「エースコンバット」と言えば、３Ｄシューティングの爽快さと、フライトシミュレーションの緻密さが見事にドッキングした名作。多くのファンから圧倒的な支持を受けたこの作品も、いよいよ続編が登場するぞ。

CHECK1

前作には、実際にプレイしないと理解できないスピード感と戦略性が込められていた。「2」では、そんな魅力にさらに磨きがかかるだろう。期待するしかないぞ！


▲迫力満点の展開が記憶に新しい前作。


▲前作は、ネジコン対応だった。

CHECK2

前作は、アナログ操作をネジコンで実現させていたけれども、今回は当然ながらアナログスティックに完全対応予定。マニアも満足の、本格ドッグファイトが楽しめるぞ。

続編２タイトル＋移植２タイトル

ナムコ４大タイトル

競技色の濃いガンSTG おのれの腕を磨け!!
ガンバレット(仮)

ポップでかわいいキャラクターとパワード・ブローバックシステムによってリアルな反動をプレイヤーに伝えるハンドガンが話題を呼んだ、1994年10月発売のアーケード版ガンSTG。今なお、根強い人気を誇る。

CHECK POINT

ガンSTGといえば「アツイ」ストーリーにのって撃ちまくるというのが定番なのだが、このゲームはちょっと違う。ただ単純に敵を倒すだけでなく、プレイヤーに命中率、早撃ち度、命中個数などの点からノルマを課し、それを達成することでステージクリアというユニークなゲーム性を持っていたのだ。

▲キャラクターのデザインも非常にユニーク。こんなオヤジ・キャラがブッ飛んでくるガンSTGが、他にあるだろうか? いや、絶対ないと思うけどね。

縁日の射的場…??

▶縁日の射的場を思い出させる、このステージ。ステージ進行はストーリーを追っていくわけではないのだ。

株式会社ナムコ/広報　吉積氏より

――ガンコントローラのブローバックは、再現されますか? また、オリジナルモードの追加はありますか?
吉積「今のところ、2つとも未定です」
――高得点キャンペーンなどの実施については?
吉積「いやー、なんとも言えませんね」

すべて発売日も価格も未定のままだが、上の4タイトルが、ナムコが緊急発表したPSタイトルだ。しかも、ガンSTG2タイトルに対応すべく、ガンタイプ・コントローラの発売も発表されたぞ!!

発表!

絶対タダでは終わらない! ナムコのアーケード移植

『リッジレーサー　レボリューション』しかり、『鉄拳2』しかり、ナムコのアーケードからの移植タイトルには、必ず大きなプラス・アルファがある。このガンSTG2タイトルにも、何か大きな楽しみが加えられているはずだ。もちろん前のページの2タイトルも、単なる続編では終わらないはずだぞ。

◀PSならではの隠し要素が、異常なまでに充実していた『鉄拳2』。

――アクションペダルはどのように再現されますか?
吉積「実はそこが問題で、現在検討中です」
――協力プレイは可能でしょうか?
吉積「どうなるのかまだわかりませんが、できたらおもしろそうですね」

株式会社ナムコ/広報　吉積氏より

撃つ! そして隠れる!! アクションペダルを採用
タイムクライシス(仮)

筐体下部に取り付けられた「アクションペダル」を踏むことによって、キャラクターが「しゃがむ」、すなわち「身を隠す」というアクションをする、ユニークなガンSTG(1996年3月発売)。

ハードボイルド!

◀一転して、こちらはハードボイルドな、アツイ設定とストーリーが魅力のガンSTGなのだ。

CHECK POINT

まず注目されるのは、アクションペダルの機能をコントローラのどの部分に持たせるのかということ。新たに発売されるガン・コントローラに、何か仕掛けがあるに違いない。ゲーム内容では、グラフィックだけでなく、アルゴリズムのレベルからはっきりしていた敵キャラクターの個性がどこまで再現されるのかも気になる。

▲身を隠すものがあれば、アクション・ペダルでしゃがみ、敵の攻撃を避けることもできるのだが……これではお手上げ。まずは正面の敵を倒して、強行突破しかないのか?

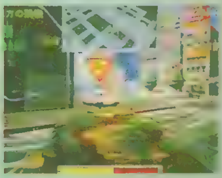
まだまだあるハズ!

期待したい あのタイトル このタイトル

「ナムコミュージアム」に入るにはまだ早いけど、アーケード最新作の移植というには発売から時間が経ちすぎている……。そんなタイトルを、ナムコはまだまだ持っている。

それらのタイトルの中からここで特筆しておきたいのが、『アウトフォクシーズ』だ。「ACTといえば、対戦格闘」という風潮にあって、『アウトフォクシーズ』は名作「ローリングサンダー」の流れを組む基本的な横スク(上下スクロールアリ)ACTの体裁をとっていた。しかしそのゲーム性は対戦格闘からの影響を色濃く反映し、敵は基本的に1人だけ登場し、1対1のあついバトルが、横スクACTなみの複雑なステージで展開されるというものだったのだ。

昔ながらの「ACTらしいACT」がまだまだ少ないPSにとっては、非常に魅力的なタイトルだと思うのだが……。



▲こちらはアーケードの最新作『トーキョーウォーズ』。現代の東京を舞台に、白熱の戦車戦が展開されるのだ。多人数プレイも可能なのだ。

▲こちらもアーケードの筐体もの最新作『プロップサイクル』。実際の筐体には、自転車と同じペダルがついているのだ。PS移植は……。

©NAMCO., LTD　※画面写真は、PS版「リッジレーサーレボリューション」「エースコンバット」とアーケード版の写真です。

物語を彩るサブキャラクターたち

「ありす イン サイバーランド」は、キャラクターの魅力を徹底的に追求することにこだわる新感覚のアドベンチャー。豪華声優陣の起用や随所に挿入されるフルスクリーンのアニメーションなど、魅せる要素[illegible]のヒロインやサブキャラクターたちの活躍に、これはもう期待するしかない！！

ありす イン サイバーランド

ジャンル	ギャルベンチャー	価格	¥5,800予定
メーカー	グラムス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

© 1996 GLAMS, INC.

サイバーランドに咲く3人の華

PS版ゲームの秘密に迫る!

ありす、麗奈、樹莉の3人が、仮想現実空間「サイバーランド」内で起こる様々な事件を解決するというのが、このゲームのストーリー。ゲームシステムは、RPG風のフィールドとコマンド選択タイプのAVGを融合したものになる。フィールドを移動し、特定の場所に来たらAVGになるという仕組みだ。条件によってはフルアニメーションによるイベントが発生することも。戦闘は大迫力の3Dポリゴンを使ったコマンド入力タイプ。リアルタイムアクションの要素もあって、遊び応えはバツグン！　次号以降の詳報をお楽しみに。

水無月ありす
CV◆浅田葉子

鳳　麗奈
CV◆荒木香恵

八神　樹莉
CV◆宮村優子

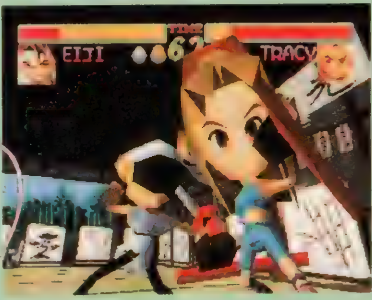
変身システムに急接近!

ここに紹介したありすの服装は、ダイブスーツといわれるサイバーランドへの突入時の服装。麗奈の服装は通常世界における中学の制服。そして、樹莉の服装がサイバースーツと呼ばれるサイバーランド内で彼女たちが纏る服装なのだ。彼女たちは、ストーリーの展開に合わせていろいろと変身していって、サイバーランドの謎に迫ることになる……。もちろん、変身シーンをはじめとしたムービー部分もパワー全開！　美麗なビジュアルがキミをサイバーランドに誘う……。

サンプルロムを入手で新事実が続々明らかに…!!

新キャラ公開!その名は…

　格闘ＡＣＴ『闘神伝』のキャラたちが二頭身になって登場するこのゲーム。全８人のエントリーキャラのうち、現在まで公開されていたのはエイジ、エリス、ソフィア、トレーシーの４人だけだったが、今回ついに５人目が明らかになったぜ。名前はバイフー。その正体とは…。



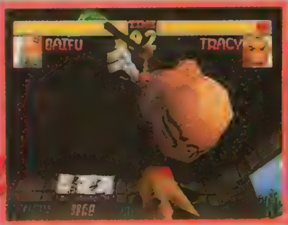
◀タカラ学園の学園祭で、誰の出し物が一番かを決めるため、８人が激突！

白虎 バイフー

▶クラス／３年Ｆ組
（在学？年）
▶使用武器／棍棒
▶所属／柔道部
▶出し物／自由乱取り

　近頃の男子の軟弱さをなげいて、柔道場を開放。訪れた者たちを鍛え直そうとしている。修行で学園を休学することが多く、そのため年齢は不詳。在学も？年なのだ。

武器はリーチのなが〜い棒!



▲空中からの頭突き攻撃！　全身にお経を刻んでいるのは精神統一のためとか。イイ味だしてるよね。

◀武器は棍棒。リーチが長いので、ブンブン振り回して攻撃すれば無敵かも…。

足技もキョーレツ!!

▲まさに16文キックってっ感じの攻撃。棍棒を使った技だけではなく、足技も強力なのだ。

にとうしんでん

開発中ではあるが、プレイができるサンプルロムをついに入手！　今回は、実際にプレイした感覚を紹介していくとともに、新キャラやゲームシステムにも迫っちゃうぜ。

©TAKARA CO., LTD. 1996 イラスト／スズキ ナヲコ ※画面は開発中のモノです。

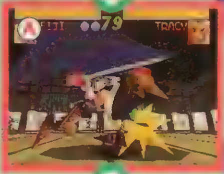
ついに見えた!技合成システムの全貌

ピヨピヨ!

技合成システムは『にとうしんでん』に採用された画期的な新システム。1つの行動を実行している最中に別の行動を入力すれば、そちらが優先的に実行されるというものなのだ。まあ百聞は一見にしかず! 下の写真で紹介したので、そちらを見て確認してほしい。もちろん、紹介した連続攻撃は、ほんの一例だ。技の組み合わせ方は、まさに無限大だぜ。

普通に技を出した場合

▶必殺技はコマンド入力いらず。ボタン一つで出すことができるぞ。技の途中中断も自由自在だ。



▲技のアクションの最終段階でも、バックダッシュなどで中断できる。

途中で技合成をした場合

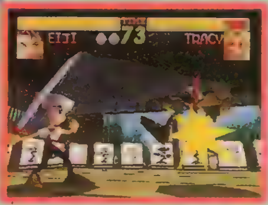
Ⓐの後、通常技へ…

▲必殺技の途中に他の攻撃を出すと、そちらが優先されて技が出る。

Ⓑの後、別の必殺技へ…

▲間合いが離れたので飛び道具につなぐ。技の選択も自由なのだ。

バックダッシュでストップ!



▲バックダッシュで中断。遠い間合いからフェイントとして使える。

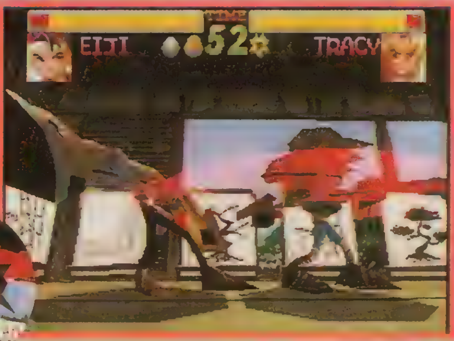
ジャンプでストップ!

▲ジャンプで中断。このときに攻撃ボタンを押せばストンと着地。

マイムのスゴさをご覧あれ!

ピ〜ッ!

必殺技を出したり敵に殴られたりすると、キャラがビヨヨ〜ンとコミカルに変形する。これはPSならではのグラフィック技術"マイム"が使われているためなのだ。まだ開発途中版だけど、かなり期待できそうだね。



▲攻撃された場所によって、伸びる場所も変化するのだ。

▲技を出したほうも、くらったほうも身体がなめらかに伸びまくるぞ。

▼空中に吹っ飛ばされ、地面に激突してペッタンコ!

『闘神伝2 plus』発表!!

バージョンアップされた3つのポイント

『闘神伝2』をバージョンアップし、さらに遊びやすくした作品が 今年9月に2,800円のお買得価格で登場だ! ここで2つの作品の違いをチェックしてみよう。

①メモリーカード対応に

ゲームデータのセーブが可能になり、キーコンフィグやオプション設定を記憶しておくことができるようになったぞ。さらにタイムアタックモードも追加!

②新操作系を追加

これまでのガードシステム(レバーを後ろに入力)に加えて、ガードボタンを採用(選択可)。ボタンを押して敵の攻撃をガードすることができるのだ。

③キャラクターがバージョンアップ!?

キャラの2P側のカラーが一新! さらに必殺技のグラフィックも、よりド派手になっているのだ。またキャラボイスも一部変更されているぞ。

にとうしんでん

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	9月予定		

独占初公開

PS版『天地』魅惑の GREAT ANIMATION!!

9月の発売に向けて、着々と制作が進行しつつある『登校無用』。今回は、注目ポイントの1つであるアニメーション部分の画面と、メインキャラの新ビジュアルを、ちょっとだけお見せしちゃうぞ!!

「デジタルアニメーション」と銘打つだけあって、『登校無用』の中で見ることができるアニメーションは、すべてのシーンを合計すると約30分という長さになる。今回紹介したのは、その中のほんの1シーンでしかないが、アニメ部分のデキのよさは、これを見ただけでも十分おわかりいただけるだろう。派手なアクションはもちろん、日常的な細かい芝居もしっかり描くという、『天地』シリーズの"味"がバッチリ表現されているのだ。

それとなくアニメーション!!

▲派手な動きより、キャラのちょっとした仕草や表情の変化を描いている。これぞ「天地」の世界！

でも、しっかりアニメーション!!

▲▶で、オチはちょっと派手に、っていうこの落差も、やっぱり「天地」の世界なんだよね〜。それぞれのキャラがしっかり動いてます、ハイ。

天地無用!

登校無用（とうこうむよう）

天地無用!
登校無用

ジャンル	デジタルアニメーション	価格	¥6,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月13日予定		

©AIC・PIONEER LDC/XING

いつもどおりでも ちょっとちがう『天地』ワールドが楽しめる

ゲームの舞台は天地の通う高校。つまり、普段お話の舞台である天地家とは雰囲気がかなり異なっている。まあ、魎呼、阿重霞といった個性の強いキャラたちは、その程度で影響は受けないだろうけど、微妙に普段とはちがった部分を見せてくれるハズ。彼女たちの新たな一面が楽しめるのも『登校無用』のポイントなのだ。

▲天地家のお茶の間は、いつものとおりのにぎやかさ。キャラ同士の掛け合い漫才も絶好調だ。

Ryoko 魎呼

▼どんなところでもマイペースを崩さない魎呼。トラブルメーカーである彼女は、どこに行ってもやることは一緒だ。今回その瞳に捉えられた犠牲者は？

Aeka 阿重霞

▲もうひとりのトラブルメーカー・阿重霞も、その実力をいかんなく発揮。魎呼との強力タッグ（笑）は健在だ。

Sasami 砂沙美

▼今回出番の少ない砂沙美だが、「天地」の影の主役である彼女が活躍しないワケはない！　もちろん、おいしいシーンはたっぷり用意されているのだ。

Mihoshi 美星

▲「ドジなところが好き！」というファンが多い美星。今回もたっぷりとその天然ボケを発揮してくれる。おかげで顔もくずれっぱなし（？）なのだ。

Kiyone 清音

▼出番はけっこう多いが、それに比例するように不幸の量も増大している清音。苦労人の彼女が報われる日ははたして来るのか？

Tenchi 天地

▼いつもは目立たない天地も、自分の学校が舞台となれば、きっと活躍してくれるにちがいない！　……でも、やっぱり不幸からは逃れられないみたい（笑）。

Washu 鷲羽

▲「登校無用」のキーパーソン的な役割となる鷲羽。あいかわらずマッドなところを存分に発揮してくれる。魎呼たちとはちがう意味でトラブルメーカーだ。

その他大勢!!（涙）

ゲーム中ほとんど登場してこないのが勝仁、信幸、阿座化、火美猛の4人。出番も少なく寂しい雰囲気を漂わせる彼らに、救いの光は射すのか!?

8月2日発売!!

TOBAL No.1
トバル ナンバーワン™

TOBAL No.1
トバル ナンバーワン

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック予定)
発売日	8月2日予定		

今号では新キャラと、謎に包まれたモードを公開！　制作スタッフのインタビューも交えた豪華な構成でお届けだ！

新事実 8人目のメインキャラ グリン カッツが登場!

CHARACTER PROFILE
「グリン カッツ」

イギリスの大富豪であるカッツ家の次男坊で、若くして武道を極めた天才。15歳のときにチャンピオンになり、17歳の今でも無敗を続けているということからも、その強さがわかるだろう。頭もよく、それでいて性格もいいので、まさに"紳士"と呼ぶにふさわしい人物だ。大会に参加したのも腕試しが目的。ライバルはマリーだと思っている。

▲グリンのパンチ攻撃でふっ飛ぶホム。表情から冷静な戦いぶりが想像できる。17歳という年齢を考えると驚異的だが、彼にとってはこれが当たり前なのだ。

▼投げ技のバスタードロップ。打撃技だけではなく、投げ技も難なく使いこなすグリン。

◀今まさにキック攻撃を出そうとする瞬間。巨体のイールを相手にしても臆するどころか、冷静に攻撃を繰り出していることがわかる。

ムーフーはどうなる……？

グリンの代わりに、メインキャラからはずれることになったのがムーフー。ただし、彼の存在がゲームから丸ごとなくなるわけではなく、何らかの形で登場するということだ。大会の参加者として出てくるのかもしれないし、右ページで紹介している謎のモードの敵として出てくるのかもしれない。どんな形で出てくるのか、楽しみにしていよう。

新発見

『トバル』にはこんな謎のモードが用意されていた!

この写真、まるでRPGだ!!

右の写真を見て「なんでRPGの写真がこんなところにあるの?」なんて疑問に思った人は多いんじゃないかな? でもキャラをよく見てもらえればわかるように、これはれっきとした『トバル』の画面写真なのだ。ゲームの本編ともいえるモード(第98回の闘技会を題材にした、今までに明らかにされているもの)とは別に用意された、サイドストーリー的な位置付けのモードといって、かまわないだろう。

まだこのモードの詳細は明らかにされていないけれど、これらの写真から想像できる部分についてチェックしていこう。画面左上には自分の体力ゲージと敵の体力ゲージが、左下には今いるフロアが、右下にはマップがそれぞれ表示されている。これにホムが敵と戦っているところを考え合わせると"ダンジョンを舞台にしたリアルタイム性のアクションRPG"といったイメージがわいてくる。まさかここまで本格的な作りの別モードが用意されているとは!

謎のダンジョン内には、さまざまなトラップが…!!

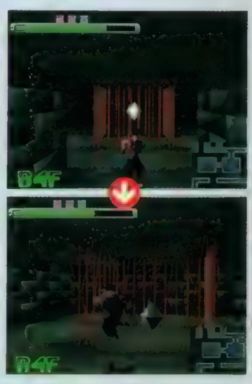
落とし穴…?

右上の写真でマリーの後方に見えているのは、どうやら落とし穴のようだ(右下のマップにもその部分が空白になっているので、まず間違いないだろう)。ここに落ちるとどうなってしまうのだろう。当然、ダメージを受けるだろうし、もしかしたらその時点でゲームオーバーになってしまうかもしれない。ダンジョンが階層構造になっていることを考えると、逆に近道をすることができるかも?

転がる岩…?

突然、プレイヤーの目の前に現れる巨大な岩。もちろん、ただ単に道をふさいでいるだけの存在ではないだろう。こんな物がこちらに向かって転がってきたら、どうすればいいのかな? これだけ大きいとジャンプして飛び越すことはできそうにないので、脇道に入ってやり過ごすしか、手はなさそうだ。もしかしたらうまく誘導することで、落とし穴に落とすことも不可能じゃないのかも。

バリア……?



目の前に重要そうなアイテムがあるけれど、その周囲を赤いレーザーのようなものがガードしている。写真を見ればわかるように、これに触れるとはじき飛ばされ、同時にダメージも受けてしまうのだ。このバリアを消すためには、どこかで特殊な操作をする必要がありそう。バリアのスイッチを切るとか、このあたりを守っている敵を倒したりすることで、道が開けそうなのだが……。

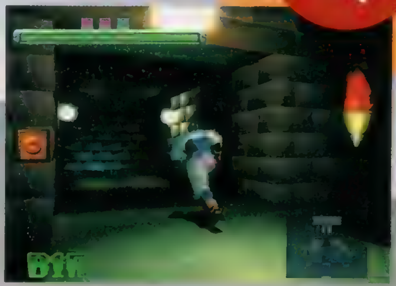
突然現れた敵とのバトル

ダンジョン内を進んでいくと、行く手を敵がふさいでいることもある。敵と出会うと、画面上部に敵の体力ゲージが出るようなので、ゲームの本編である闘技会モードと同じルールで戦えそうだ。ただし勝負は1ラウンド設定だろうし、敵の姿も見慣れないものばかりなので、意外とツライ戦いになるかもしれないね。写真を見る限り、落とし穴のある場所での戦いも存在しているようなので、気を抜くことはできないだろう。どんな敵が出てきて、どんな技を使ってくるのか……今から楽しみだ。

まだまだ謎だらけのこのモード!

続報を待て!

気になる点はまだたくさんある。体力ゲージの上にあるハートマーク(残り人数?)や左下のフロア表示がそう。フロアという概念があるからには、階段やワープ装置などが登場すると考えていいだろう。ジャンプして階段を上るのかな? でも、一番の疑問点は操作方法。本編と同じなのか、それとも……!?



©スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社

初公開

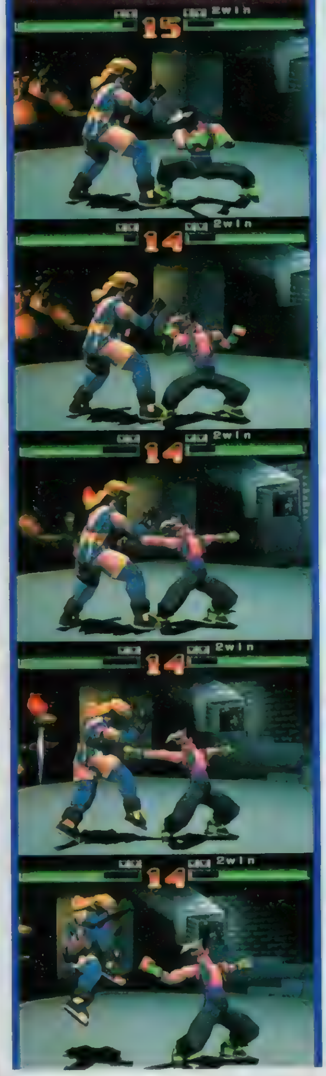
8人の新しい技を紹介!

チュージ・ウー

華麗な拳法を使いこなす、本作品の主人公!

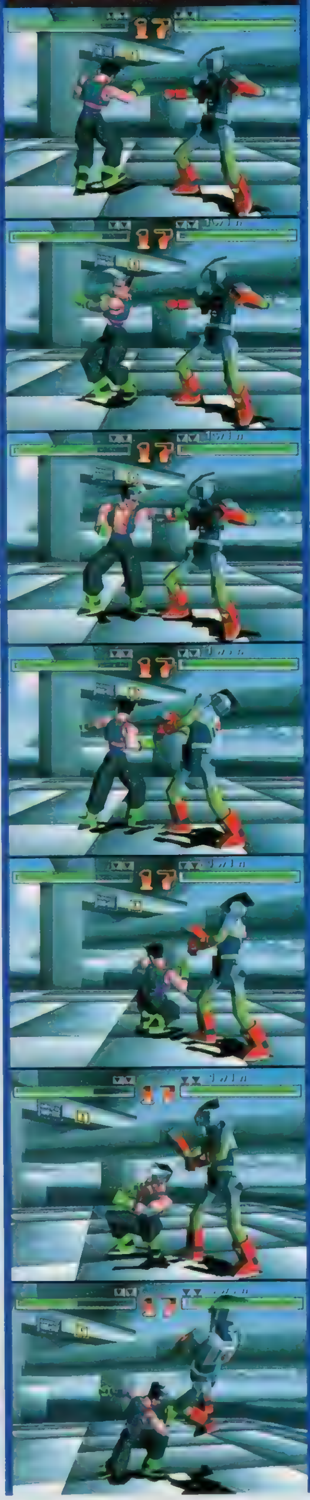
●右腕1本ではじき飛ばす 虎開(こかい)

半身になって右足を踏み込み、その勢いのまま右手でパンチを打ち込む打撃技。体の中心軸が相手と離れているので、かなり近づいてから出さないと空振りしてしまうだろう。ちなみにこのパンチはストレートではなくバックブロー(裏拳)。



これもチュージの固有技か!?

一回転してからのバックブローを2連発で出す技。1発目は相手の上段へ、2発目は下段へと打ち分けているところがポイント。この技は1度、相手に背を向けてから繰り出すため、虚を突いて出さないと反撃されてしまいそうだ。



エポン

女の子だけに体は決して大きくないが、身軽さを生かして戦うぞ!

●身軽さを生かした足技 オーロラレイン

立った状態からいきなり相手に向かって側転(手は地面につかない)をし、遠心力をつけた両足で攻撃する技。技を出してから攻撃判定が出るまでの時間が長いため、相手が至近距離にいるときにこの技を仕掛けるのはバクチといえそうだ。

●飛びついてから投げる フリップスルー

まず、相手の体にチョンと飛び乗る。バランスをくずした相手はふんばろうとするが、その瞬間に重心を後方に移動させることで、スムーズに投げが決まるのだ。巴投げのように相手を後方に投げつけるため、リングアウトをねらうのにも役立つ。

オライムス

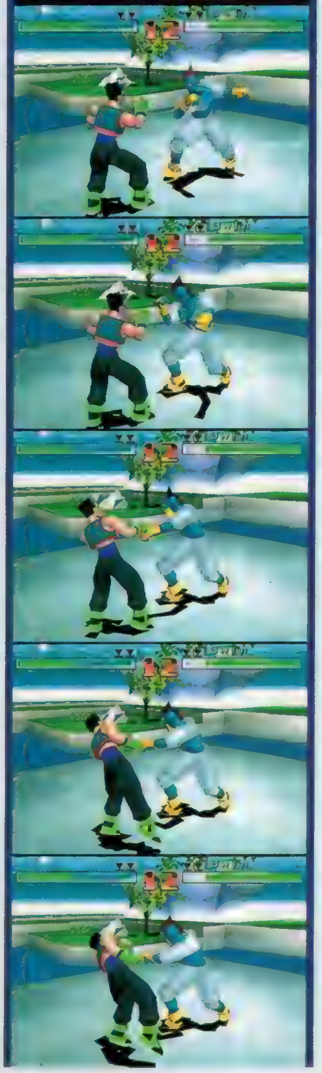
力技を得意としている
キエンタック星人だ！

●相手の背骨を砕く力技
キエンタックブリーカー

最初に相手を肩にかつぐ（ここまではプロレス技のアルゼンチンバックブリーカーに似ている）。その体勢のままジャンプし、相手の体を自分のヒザの上に落としてしまうという技。パワーファイターのオライムスならではの技といえよう。

●体重の乗ったパンチ技
カッターフック

ボクシングなどでもおなじみのパンチ攻撃。相手に向かってまっすぐパンチを出すのではなく、横方向から円を描くように出している。モーションはそう大きくないし、相手をダウンさせることができるため、実戦での使いみちも多そうだ。



ホム

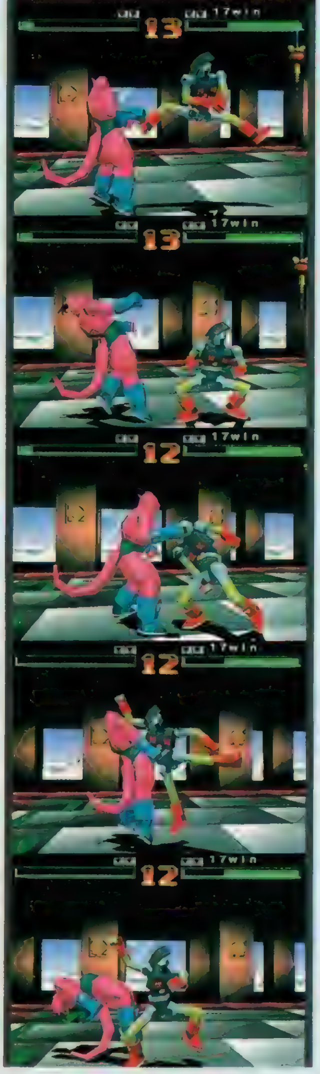
ナンバーワンを
目指すロボット格闘家

●縦横に回転しての蹴り
鳴門渦潮(なるとのうずしお)

バック転をしながらキックを出し、その後に相手の足を払うような蹴り技を出す連続技。最初の蹴り上げはともかく、その後の足払いを当てるのはなかなか難しそう。バック転のときに相手から離れてしまうのがネックといえそうだ。

●キックとパンチの複合
フジヤマサンライズ

足を広げてジャンプするキック攻撃から、大振りの右アッパーカットへとつなぐ見た目にも美しい(!?)連続技。最初のキック攻撃だけで止めることもできるため、たまにフジヤマサンライズを出すと相手も引っ掛かってくれそうだ。



フェイ・プウスー

ナンバーワンになった過去を持っている、寡黙な老格闘家

●低い体勢からのパンチ
崩撃（ほうげき）

相手の懐にもぐりこみつつ力をため、大きく伸び上がると同時に、左手を相手の顔のあたりに突き立てるパンチ攻撃。体が小さいフェイだが、全身をムダなく使うことで威力をアップさせている。左で紹介している飛燕の最後の部分もこのテクだろう。

●飛び蹴りからのコンボ
飛燕（ひえん）

１回のジャンプで左のキックと右のキックを連続して出し、着地後に体重の乗った左パンチで追い打ちをかけるという華麗な連続技。第66回大会で、ナンバーワンの座に輝いたフェイだからこそ、使える技といえるだろう。

グリン カッツ

頭も良ければ格闘技もうまい、すごいヤツ！

●美しきスープレックス
フロントスープレックス

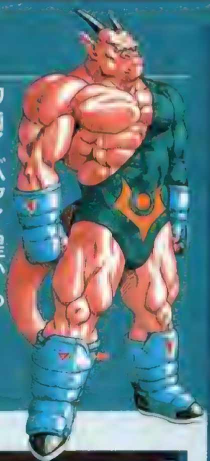
相手を正面から抱きかかえ、そのまま後方へブリッジしつつ投げてしまう技。同名のプロレス技と同じと考えていいだろう。力で強引に投げているというより、うまく両者の重心をコントロールして、タイミングで投げているようだ。

●首をきめての投げ技だ
ネックフッキングスルー

飛びつくようにして相手の首に右腕を巻きつけ、その勢いのまま豪快に投げ飛ばしてしまうという技。相手はのけぞらされた上に、強引に投げられてしまうので、大ダメージを受けることだろう。

イール・ゴガ

ワコイバヤイ星からやってきた、狂暴な青年



●超ド級のパンチ攻撃だ
ロックバスター

最初に出す左のパンチは牽制用。左パンチを出し終えた体勢から、両腕を勢いよく前方へと突き出すのがこの技の目的なのだ。イールの太い腕が2本セットで繰り出されるだけに、攻撃力はかなりのもの。写真のふっ飛び方を見れば一目瞭然だ。

●地面にたたきつける技
ボディリフト

背後からの投げ技。相手をつかまえたら高々と持ち上げ、その後一気に地面へとたたきつけるという単純だが豪快な技だ。あれだけの高さから力まかせに投げ飛ばされたら、いかに体を鍛えた格闘家といえども、ただではすまないだろう。

マリー・イボンスカヤ

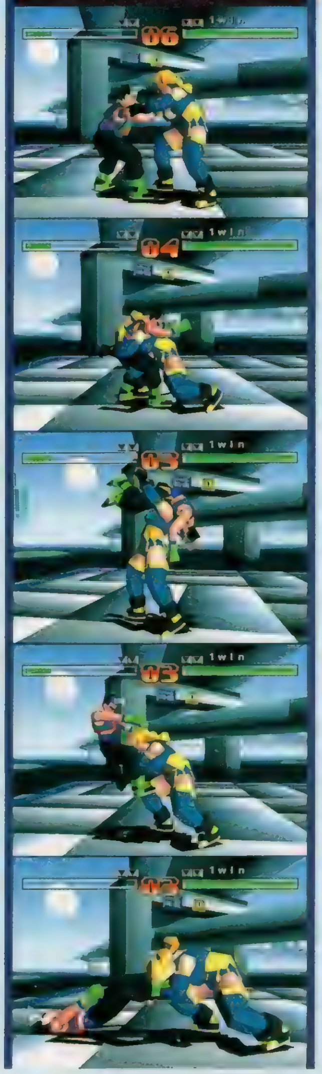
スーパープロレスリングのチャンピオン！

●重量感あふれるキック
ドロップキック

ヒザを抱えるようにして大きくジャンプしたら、両足をそろえつつ相手の上段を蹴っ飛ばすという豪快な技。この巨体がフワリと舞うところは、まるで重力を無視したかのような印象さえ受ける。蹴った後にキチンと受け身を取っている点にも注目。

●地面にたたきつける技
ペンデュラム

まず低い体勢でのタックルを決め、相手の太ももあたりをつかむ。その後かつぐように持ち上げ、そこから一気に地面にたたきつけるのだ。後方に投げられる相手は、生きた心地がしないだろう。プロレス技のスパイン・バスターによく似ている。



TOBAL No.1 SPECIAL INTERVIEW

『トバル』制作スタッフ◎スペシャルインタビュー

これが新時代の格闘ゲームだ!

基本システムや登場キャラクターのプロフィール、各種固有技などが明らかにされるにつれ、だんだんと見えてきた『トバル　ナンバーワン』。しかし、まだまだわからない部分も多い。このゲームはいったいどういう格闘ゲームなのだろうか？　そして制作スタッフたちは、どんなことを考えて『トバル』を作っているのだろうか？そんな疑問に答えてもらうべく、ドリームファクトリーの代表取締役にしてゲームデザイナーの石井精一氏と、CGデザイナーの小野口正浩氏に、『トバル』について語ってもらった。　　〈6月吉日・スクウェア本社にて〉

今までの格闘ゲームになかった360°フリーバトルシステムとは？

──『TOBAL No. 1』というゲームについて、改めて説明していただけますか？

小野口氏（以下、小）：このゲームの一番のウリは「360°フリーバトル」です。フィールドの中を、相手との位置に関係なく自由に動けるということですね。奥に行きたかったら、✚キーの上を押すと行けますし、✚キーを下に入れれば手前に来られます。このシステムですとキャラが必ず相手方向を向いているとは限りません。ですから、回りこんで背後を取ることもできるわけです。

──移動が線ではなく面でできるということですね。

小：そうです。次に、基本的な技について説明しましょう。すべての技は〝見てからよけられる〟という前提で作っています。たとえば、相手の動きを見て「下段がくるな」とわかってからでもガードが間に合うように作っています。下段だけでなく、すべての技は見てよけることができます。これは動き自体が遅いのではなくて、動きが大きくてわかりやすいように作ってあるからです。

──ということは、もし上級者同士が、足を止めての打撃対打撃という戦いを挑んだ場合、完璧にガードし合うことも可能なのですか？

小：可能ですね。もちろんガードしているだけでは絶対に勝てませんが。それだけに、その辺の読み合いが大切になってきます。上段と見せかけて下段を攻めるとか、間合いを詰めて攻めに行くふりをしながらガードを固めて相手の反撃を誘うとか。ゲームの中の動きに頼るのではなく、自分の頭を使うかけ引き、読み合いが勝負を決める大きなポイントになってきます。それから、技の動き自体にも気を配っています。今までのゲームですと回し蹴りなどが相手の体を突き抜けちゃうんですね。このゲームだと必ず、ぶつかったところではね返って戻る動きをします。このキックは当たると最後まで振り切るんですけど、ガードすればそこで止まります。〈写真①〉

──最後まで振り切ることができるのは、足に当たった相手がのけぞるからですね。ガードされると当然相手がその場にいる関係で足を振り切れない、と。

小：こういう部分は、ゲームをやっていて無意識のうちに興を下げる原因になるので、そうならないようリアルさには徹底的にこだわっています。ゲーム性に関わる部分でもそうです。今までのゲームは下段攻撃が強くて、しゃがんでチクチクと攻撃している方が有利に戦えたりしますよね。そういう卑怯な戦い方っていうんですか、そういうのがイヤでしたので、このゲームでは下段攻撃をガードした後に必ずつかまえることができるようになっています。

──「下段攻撃さえしていればいい」といった考え方は、このゲームでは通用しないわけですね。

小：下段攻撃が弱いわけではありませんが、ガードされれば必ずつかまりますので、使いどころを考えないといけないわけです。まあ全体のバランスとしては、上段、中段、下段の3択が、どれも同じくらいの価値になるようにバランスを調整しています。また、ダウンから起き上がろうとするところに技を重ねられてハマってしまっては、ゲームのバランスが悪くなってしまうので、それを避けるためのシステムも用意しています。我々は「寝ガード」と勝手に呼んでいるのですが、起きあがりモーションに入ったら、攻撃されても必ずガードするというシステムです。たとえば、起き上がりに技を重ねられても、

下段攻撃は万能にあらず!

▲[illegible]

▲[illegible]

◀キックが当たっても、相手の体にめり込むことはない。ガードされても同様だ。〈写真①〉

Masahiro Onoguchi

●CGデザイナー
小野口正浩さん

このように自動的にガードするようになっています。今のはガードボタンから手を離していたのですが、ちゃんとガードしたでしょう？〈写真②〉

——つまり、ダウンしている段階だとダウン攻撃が当たるけれど、少しでも起き上がるそぶりを見せたら、勝手にガードしてくれるというわけですね。

うまく投げるためには相手の体勢をくずすことが大切になってくる

小：次に投げのかけ引きについて説明しましょう。他のゲームでは投げの操作をした段階で、つかんでから自動的に投げてくれます。しかし、このゲームではつかまえただけでは何も起こらなくて、この後にさまざまなかけ引きが発生してきます。たとえば打撃ですね。つかんだ状態でも普通と同じ感覚で打撃を出すことで、上段なら上段、中段なら中段、下段なら下段と攻撃を出せます。横方向からの打撃などももちろんあります。で、打撃ですからやられる側もガードが可能なわけです。上段のガード、中段のガード、下段のガードですね。改めていうまでもなく、この状態から投げることもできます。つかんだ状態から投げると普通の投げを出しますけど、相手を押して投げたり、引いて投げたりすることで、それに応じた別の技が出ます。引けば巴投げが出るとか、そういう感じですね。〈写真③〉

——感覚的にわかりやすいですね。

小：このゲームには難しいコマンドがまったくなくて、押して1回レバーを入れる程度でほとんどすべての技が出せます。「技が出せなくて負ける」というのをなくしたかったんです。技はみんな出せて、その上で読み合いとか、かけ引きとかで勝負してもらいたいんです。その方が納得できますよね。

——キャラや技の能力ではなく、プレイヤーの力で勝負するということですね。

小：このゲームでは横にも後ろにも回れるので、横からつかめばそれに応じた技が出せます。横は前よりも取るのが難しいので、それだけ威力の高い技が出せるようになっています。後ろに回ればそれよりもっとさらに強い技が出せます。それから投げられる方にも反撃の余地があって、つかまれてもそれを無効化することができます。1度つかまれてもそこから離れたり、引っ張られるのをこらえたり、という感じです。ですから引っ張る技を多用してくる相手の場合は、あらかじめ一緒にガードしておけば防ぐことができるんです。その辺のかけ引きも楽しんでもらいたいですね。また、投げられてもそこから抜けることができます。たとえば、このマリーの投げをこうやって抜けて、逆に背後を取り返すことができるんです。〈写真④〉

——いわゆる投げ抜けからの反撃ですね。

小：何度でも投げ抜けすることができますし、横からのつかみも逆に投げ返すことができます。まあ、つかまると当然不利なんですけど、ある程度予測をすることで、流れを変えることができるわけです。投げる側の反応がちょっとでも遅れると、十分なスキになりますから、そこからの反撃が可能です。ですから、これらを組み合わせることで……たとえば相手のブレーンバスターを抜けてバックを取って、また抜けてまた取ってつかみ返して投げる、といった奥深い攻防が可能なわけです。

——見ていて、動きに無理がありませんね。

小：打撃でも投げでも基本的にリアルな部分を追求していますから。キャラクターには体格差がありますよね。ガードやつかみはすべてプログラムで補正しているので、必ず胸ぐらをつかむように処理しています。パンチ1つ取っても、相手が小さいと少し下を狙って、相手が大きい場合は、少し上を狙うというような処理をしています。ジャンプも当然、人間の常識の範囲内の距離で飛びます。走ると、走った距離に応じたジャンプも出せるようになっています。

——その場合、上よりも前に距離が伸びるという感じですか？

小：そうですね。上も伸びるのですが、あくまでも常識の範囲内ということで。また、テクニックの1つとして、ガードキャンセルがあります。これは技を途中で止めるテクニックです。1、2、ハイキックのハイキック部分をキャンセルして、投げを出すなどの上級者向けのテクニックです。

◀起き上がる動作に入ったら、ガードボタンを押さなくても勝手にガードしてくれる。〈写真②〉

▲相手をつかんでから手前に引くようにして投げをうつと、このような技（写真は巴投げ）が出る。技の内容と操作方法が感覚的に似ているのが特徴だ。〈写真③〉

▶投げ抜けすると体勢をくずすことなく着地することができる。写真はマリーのブレーンバスターを投げ抜けし、背後に降り立ったチュージ。ここからつかみにいける。〈写真④〉

TOBAL No.1 SPECIAL INTERVIEW

グラフィックやキャラの動きには、さまざまな技術が使われている

小：このステージは、上に電気がついていますよね。これもちゃんと光源処理をしているので、ステージの中心に来るほど明るいんですよ。他に、屋外のステージでも太陽の位置を考えに入れて、逆光になれば暗くなるような処理をしています。〈写真⑤〉

画面自体もプレイステーションのポリゴンゲームとしては初めて高解像度〈下欄参照〉で使ってます。

――それはどういう目的で？

小：画面がクリアになりますから、長時間画面に向かっていても疲れにくくなるんです。プレイしているとかなり差が出てくるはずですから……。

――対戦格闘ゲームというのは、時間を忘れてプレイしがちですからね（笑）。

小：あとこのキャラクター（グリン）なんかは、かなりキャプチャー〈下欄参照〉を使って、リアルな動きを作っています。他のキャラクターも使っているのですが、このキャラクターは特にそうですね。

――人間の動きそのものという感じですね。

小：キャラクターごとの動きにもこだわっています。イールというしっぽのあるキャラクターは、当然しっぽを使った攻撃が出せます。ホムというロボットの場合も、ロボットの動きにふさわしい攻撃が用意されています。上半身だけでひたすら回る技ですとか（笑）、妙な動きがいいんですよ。

――グルグルパンチとか、ロボットらしくていいですよね。

小：ホムは、開発スタッフの間で人気ナンバーワンなんです。じつは、彼の動きはスタッフの人間の動きが元になっているんですよ。スタッフに実際に動いてもらって、それを取り込んでホムの動作にしました。だから愛着がわくというか。また、フェイとホムは師弟関係にあるので、技が似ています。そういう細かい設定にこだわっていますから。

――キャラクターについてのお話をうかがいます。鳥山さん（鳥山明氏）のキャラクターがポリゴンになって戦うというのは、想像しにくかったのですが、実際の作業はどうだったのでしょう？

小：鳥山先生も格闘ゲームを意識してキャラクターを作ってくださったので、それはすんなりいきました。逆に、今までのポリゴンのキャラクターでは見ることができなかったテイストが出せたと思います。

――出てくる技に特定のモデルはあるのですか？

小：「実際の格闘技のこれ」というように限定してはいません。ただ、中国拳法らしいものはありますが、しっぽを使った格闘技なんて実在しないので（笑）、イールなんかだとワイルドで、野獣のような格闘技をイメージしてます。そういう意味で、イメージに負うキャラクターも多いですね。鳥山先生のキャラだから余計にそうなんですけど。

――そのあたりは鳥山さんから指定があったのですか？　たとえば「このキャラは中国拳法を使う」とか……。

▶キチンと光源処理をしているので、逆光になるとグラフィックが暗くなるのだ。〈写真⑤〉

小：いいえ。こちらで好きにしてくれてかまわないということでしたので。

石井氏（以下、石）：でも、プロフィールに台湾出身と書いてあると、やはり中国拳法を使わないといけないかな、とかはありますね。

小：なにげなく書いてある設定から、そのへんが固まってくることはありますね。キャラクターの性格づけを鳥山先生がしてくださったので、それに合わせて技を作るって感じです。個性がよく出ているので、『トバル』というゲームにとってもプラスになっていますね。

――キャラクターの名前も、鳥山さんが決められたのですか？

小：そうです。

――グラフィックは、今流行りのゲームのように細かく描き込んではありませんよね。それでいて鳥山キャラらしさが出ているところがすごいと思うのですが……。このグラフィック、何か意図したものがあったのでしょうか？

小：それは、これがこれからの流行りになるからです（笑）。今までの流行りはそういうものだったかもしれませんが。

石：『トバル』の方がグーローシェーディング〈下欄参照〉という高度な機能を使っていまして、コンピュータグラフィック的には高度なことをしているんです。ドットの細かさでは従来の倍の細かさがあるので、ヘタにゴチャゴチャと描き込まないで、見やすい画面を追求した結果、こうなったんです。

小：プレイステーションのどのゲームでもかまいませんが、隣に置いてもらえれば、その差は一目瞭然だと思いますよ。

『TOBAL』をよりよく理解するために…

■高解像度■

テレビ画面は500本を越える走査線で構成されているが、これを1/60秒で書き換えるのはかなり大変。そのため、今までのポリゴンゲームでは走査線が200本程度の低解像度モードを利用していた。『トバル』で使用している高解像度モードは、その名のとおり高い解像度を誇る。画面の見た目が違うのは、そのためだ。

■キャプチャー■

人間の体などにたくさんのセンサーを取りつけることで、動きをそのままゲームに取り込む技術。モーションキャプチャーと呼ばれるこの技術を利用することで、ポリゴンのキャラクターに人間そっくりの動きを取らせることができる。

■グーローシェーディング■

光源と各ポリゴン面との位置関係を元に、陰影をつける技法。ポリゴンの頂点ごとに法線を持たせ、その法線と光源の位置から頂点部分の色を算出している。ポリゴン内部の色も頂点の色を元に計算される。要するに、見た目が自然でなめらかになるわけだ。

▼[illegible]

▲[illegible]

Seiichi Ishii

●代表取締役／ゲームデザイナー
石井精一さん

今までの格闘ゲームとは微妙に異なる操作方法。その意図とは？

──操作方法についてですが、ボタンが上、中、下段とガード、ジャンプという形になっていますよね。どうしてそういうシステムになったのでしょう？
小：感覚的にわかりやすいということですね。これが右でこれが左といってもわかりにくいじゃないですか。上中下といったほうがすぐわかりますよね。
──コントローラのボタン配置と一緒ですね。△が上段、◯が中段、⊗が下段で。
小：とにかく直感的にわかる操作系を目指していますので。操作を覚える時点でくじけちゃったらイヤなので、極力わかりやすく作っています。
──ガードやジャンプをボタンで操作するというのは、格闘ゲームですとまだ少数派ですよね。プレイヤーが戸惑うのではないでしょうか？
石：格闘以外のゲームでは普通、ジャンプはボタンですよね。そういった意味で今までの格闘ゲームが特殊だったわけで、従来の遊びやすいゲームにより近づけるというコンセプトでやっています。
小：「今までの格闘ゲームがこうだったから」というのは、次のゲームを否定する理由にはならないんです。新しいゲームが遊びやすかったら、当然そちらが受け入れられるわけですから。
──初心者にもやさしいシステムのようですね。
小：初心者にやさしいだけではなく、上級者がやり込んでも奥が深いというのがウリですね。そのへんは安易に作り込んでいませんので(笑)。
──つかんでから相手の体勢をくずしたりするところ〈写真⑥〉など、本物の格闘技に近いですよね。そのあたり、こだわりがとても感じられるのですが。
小：そうですね。格闘の本当のおもしろさっていうのを、ゲームでも伝えたいですから。
石：本物の格闘のかけ引きの数だけ、ゲームの中でもかけ引きが存在するような、そんなゲームになります。選択肢がそれだけ多いってことは「遊んでいても楽しい」ってことにつながるので。
小：このゲームで目指しているのは、流れるようなさばき合いなんです。香港映画のようなさばき合いがありますよね。目にも止まらない攻防で、延々と続くような。途中で流れが止まるというのはイヤなので、止まるときは決着がついたときという、そういう格闘ゲームにしたいと思っています。
石：打撃だけでも今までの格闘ゲームよりも、奥が深い、おもしろいゲームになっていると思います。打撃だけでも遊べるし、投げと組み合わせても遊べる。遊ぶ人によっていろいろな遊び方があって当然だと思いますから。
──キャラクターの関節の数や位置などは、人間と同じなのでしょうか？
小：そうですね。今までのゲームよりずっと人間に近い骨の構造をしています。けっこう細かいところなんですけれど、爪先も曲がるんですよ。この立ちポーズなんかわかりやすいでしょう？〈写真⑦〉
石：あと、関節は全部皮膚を補完しています。関節を曲げると皮膚がくい込んだりすることはありません。そういうところもリアルに作っています。

とっても気になる謎のモードは、どういう理由で用意されたのか？

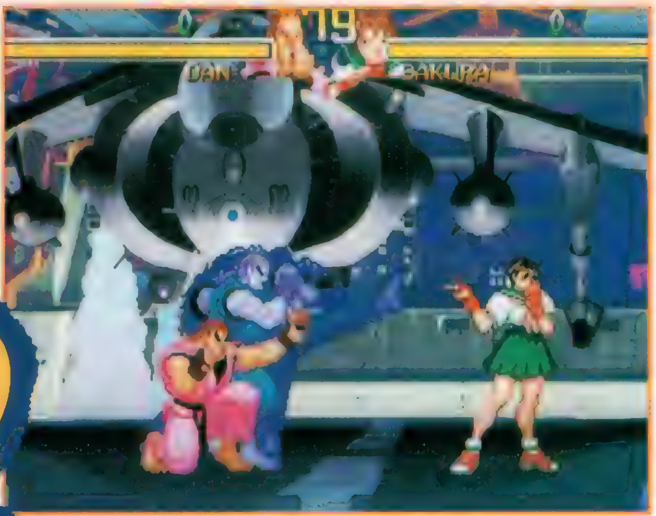
──謎のモードについてもひと言、お願いします。
石：今までの格闘ゲームって、1人で遊ぶとつまらない部分がありましたよね。やっぱり友だちと対戦しないと。だから、1人でも楽しいっていう要素を取り入れようということで用意しました。
小：あのモードは新しい技術がいっぱいつまっているので、ここからまた新しい未来のゲームを想像していただけると思います。まだくわしいことはいえませんが、楽しみにしていてください。〈写真⑧〉
──『トバル』をアーケードに移植するということはあり得ますか？
小：現時点では、そういう予定はありません。
石：純粋にコンシューマー用ということで作っています。謎のモードもそのために入れたわけですし。
小：でも格闘ゲームとしての盛り上がりを考えるとアーケードにあった方がいいですよね(笑)。「アーケード用を作ってほしい」という意見があったら、どんどん言ってほしいですね(笑)。
──本日はどうもありがとうございました。

▲つかんでからも前後左右に動けるため、相手の体勢をくずすことができる。大切なテクニックだ。〈写真⑥〉

▶グリンの爪先。ただ立っているときも小刻みに体を動かしていて、細かく関節が動いている。〈写真⑦〉

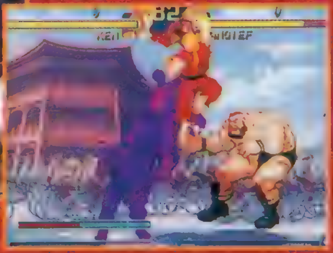
◀今回明らかになった謎のモード。コンシューマーのゲームだけに、1人プレイを強く意識していることがうかがえる。いったいどんなモードなのだろうか？〈写真⑧〉

ストリートファイター ZERO2



ストリートファイターZERO2

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		



◀攻撃を決めたり、技をガードさせたりすることでゲージはタマっていく。

▶ゲージの使い方は大きく分けて3パターンある。どう使うか悩むところだ。

スーパーコンボゲージの使い方が勝負のカギを握る!

スーパーコンボゲージは前作の『ZERO』にも用意されていた。だが、『ZERO2』になってZEROコンボが実質的に消滅し、さらにはオリジナルコンボという新しい概念が登場したことで、その重要度は比較できないほどアップしている。このゲージをうまく利用することが勝利への近道といっても過言ではないのだ。今のうちに仕組みをしっかりと理解しておこう!

スーパーコンボゲージ消費技 その1

スーパーコンボ SUPER COMBO

出かかりに無敵時間がある強力なコンボ

必殺技以上の威力を誇る技。入力時に押すボタンの数によって、レベルを3段階の中から選ぶことができる。レベルが上がるごとにヒット数が多くなるのが普通だが、技の内容自体が変化するものもある。右の連続写真で紹介しているザンギエフのエリアルロシアンスラムがその代表例だ。

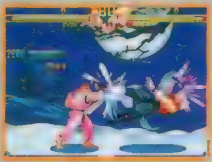
▲"スパコン"は各キャラとも複数用意されている。

◀レベル3は、ゲージをフルにタメないと出せない。

© CAPCOM 1996

スーパーコンボゲージ消費技 その2
ZEROカウンター
ZERO COUNTER

うまく使うことで流れを引き戻せる



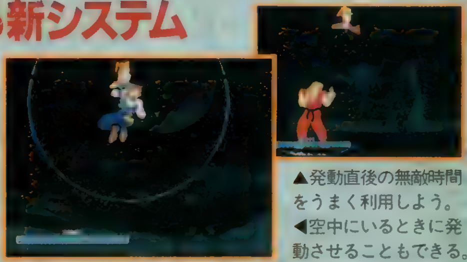
前作でもおなじみのシステム。ゲージを1レベル分消費してしまうものの、高確率で反撃できるため使い道は多い。パンチとキックの2種類が用意されたが、使いどころを間違えると空振りしてしまうことがあるので注意しよう。

◀どちらを使うかは状況しだい。

スーパーコンボゲージ消費技 その3
オリジナルコンボ
ORIGINAL COMBO

さまざまな技を、たて続けに出せる新システム

オリジナルコンボシステムとは、その名の通りオリジナルの連続技を作れるシステム。スーパーコンボゲージがレベル1以上タマっているときに、パンチボタン×2＋キックボタン×1（反対でもＯＫ）を入力すると発動し、画面に出現したタイマーゲージがなくなるまで好きな技を出し続けることができるのだ。〝オリコン〟発動時は技の出るスピードが大幅にアップするから、気持ちよく連続技を決めることができるぞ！



▲発動直後の無敵時間をうまく利用しよう。
◀空中にいるときに発動させることもできる。

技のモーションがキャンセルされる

〝オリコン〟を発動させると時間の流れが急激に速くなり、次から次へと技を出せるようになる。だが、このシステムは単純に技を連発できるようにしただけのものではない。スピードアップすると同時に、技のモーションの一部がキャンセルされ、連続技になりやすくなっているからだ。右の連続写真は、さくらが波動拳を連発しているところ。通常時（上）にあった技のフォロースルー部分が、〝オリコン〟中（下）にはキャンセルされていることがわかるだろう。

空中コンボも楽々!

このゲームではほとんど見られない空中コンボも、〝オリコン〟中ならば簡単に出せる。しゃがみ強キックなどで浮かせよう！

コマンド投げも組み込むことができる

通常の投げ技を〝オリコン〟に組み込むことはできない。しかし、コマンド投げならば組み込むことができるのだ。ただし通常時とは異なり、相手が技を喰らってのけぞっているときにしかつかめないので注意しよう。コマンド投げを持つキャラは、〝オリコン〟のトドメに狙おう。

▲あらかじめ別の技で相手をのけぞらせておく。すると…
▲このように〝オリコン〟中でも投げ技を出せるのだ。

途中で止められると…

いかに〝オリコン〟といっても無敵ではないのでガードされることもあるし、反撃されてしまうこともある。もし途中で止められると、それまでに消費したゲージに1レベル分のゲージを加えた量がムダに消えてしまうのだ。ゲージのムダ使いを避けるためにも、出すタイミングには気をつけよう。

▲ゲージ満タン状態も、出かかりを止められたらこの通り。

あこがれの人を追い、戦う現役女子高生

SAKURA【さくら】

DATA
- ●身長／157㎝
- ●体重／42kg
- ●3サイズ／B80・W60・H84
- ●血液型／A型

いつか見た謎の格闘家にあこがれ、ストリートファイトの道に足を踏み入れた女子高生。恵まれた運動神経を武器に、我流の（でも、ちょっとどこかで見たことある!?）技で戦いに挑む！

リーチは少々短いものの判定の強い通常技と、そこそこに強力な必殺技を持つさくら。どの技も一発一発の破壊力は大したことはないが、素早い動きと手数の多さで、ちょっとしたチャンスにも強力な連続技を狙っていけるぞ。反面、すべての技に一長一短があるので、場面に応じて戦い方を変えていく必要がある。

ナンパな見た目とは裏腹に、実際は奥の深い、テクニカルなキャラクターなのだ。

◀しゃがみガード不能の✚キー➡＋中キック（右向き時）。

必殺技 SPECIAL TECHNIQUE

波動拳

空手通りの波動拳。だが、スキが非常に大きい。コマンド入力後、ボタン連打でタメ撃ちも可能。

咲桜拳

見た目は突進してからの昇龍拳だが、これには無敵の状態がない。うまく連続技に組み込もう。

春風脚

軽く飛び上がり、回し蹴りを放つ。相手のしゃがみキックをかわせるので、牽制に最適。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

さくらは、ZEROカウンターに恵まれたキャラだといっていいだろう。パンチなら弱の咲桜拳、キックならしゃがみ強キックと同じモーションの技を繰り出すぞ。どちらも出るのが早いので、使い勝手がいいのだ。パンチは対空に、キックは相手の突進技を止めるのに役立つので、状況に応じて使い分けていこう。ただ、どちらもかなりリーチが短いので、十分に引きつけて出す必要があるぞ。

◀パンチ系はその場で咲桜拳。ただし、スキが大きいので、外すとピンチに

◀キック系はしゃがみ強キックと同じモーションで、出るのが早く使いやすい

スーパーコンボ SUPER COMBO

さくらの"スパコン"は3種類。リュウの真空波動拳に似ている（名前もそのまま）真空波動拳と、ケンの昇龍裂破に似た乱れ桜、それと完全オリジナルの春一番を持っているのだ。連続技に組み入れたり対空に使ったりと、どれもとにかく使い勝手がいいので、積極的に狙っていっていいだろう。……こうしてみると、本家（?）のリュウ・ケンよりも格闘センスはあるような気がするのだが。彼らよりもひとつ余分に"スパコン"を持っているっていうことも含めて、ね。

真空波動拳

波動拳のパワーアップバージョン。出た瞬間の攻撃力は大きいが、飛んでいくに従って5段階にだんだん波動が小さくなっていき、それに伴い攻撃力も下がっていく。

乱れ桜

相手に突進しながら、レベル1か2なら2発、レベル3なら3発の咲桜拳を繰り出す技。さくらの"スパコン"の中では一番無敵の状態が長い。が、対空技としてはイマイチ弱い。

春一番

立ちガード不能な下段の回転足払い蹴りが出、相手を大きく蹴り飛ばす。スキが小さく、たとえガードされてもさくらの方が先に動ける。連続技に組み込むとかなり強力だ。

オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

さくらの通常技は基本的にどれもスキが小さいので、"オリコン"にガンガン組み込んでいってOKだ。各技ともつなげやすいものが多いので、"オリコン"の組み合わせはそれこそ無限に広がるのだ。

ここで紹介するのは見た目重視の、必殺技を連続で叩き込むもの。ダメージ重視なら、しゃがみ強キックから強の咲桜拳を連発というのがオススメ。

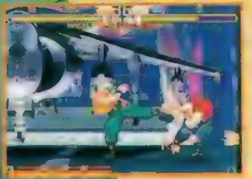
自らの正義を胸に戦う孤独なソルジャー

NASH【ナッシュ】

DATA
- 身長／186cm
- 体重／84kg
- 3サイズ／B123・W81・H87
- 血液型／AB型

ベガに懐柔された米空軍にありながら、そのクールな瞳に正義の炎を燃やし、独り敢然と巨大な悪に挑む戦士。『ストⅡ』シリーズに登場する、ガイルの親友でもある。

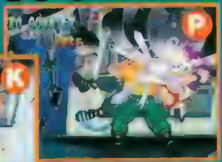
米空軍兵の使う技は決められているのか、基本的に技の性能はガイルに似通っている。ただ、技それぞれのスキがちょっと大きめ。必殺技がすべてタメ技であるという点も熟練を要する。



◀✚キー左右＋強キックが強い。これで相手を固めよう。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

ナッシュのZEROカウンターは、パンチ、キックともにリーチはそこそこ長い。が、出るまでにちょっと時間がかかるため、ガードされてしまうことも少なくない。



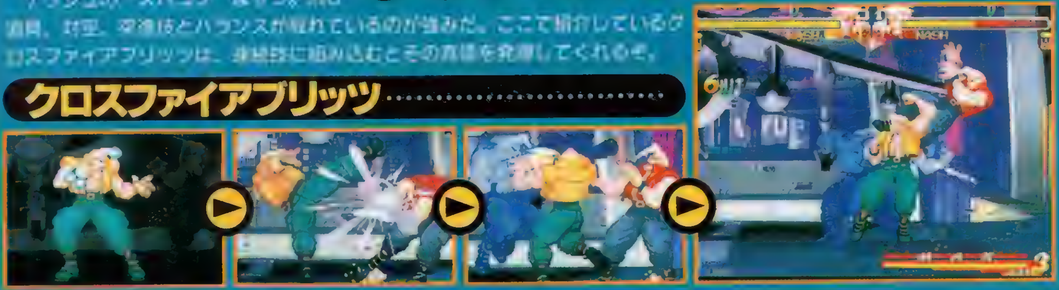
▶パンチ版は、早めに出して対空技に

◀キック版は引きつけて突進技を止めよう

スーパーコンボ SUPER COMBO

ナッシュの"スパコン"は3つ。飛び道具、対空、突進技とバランスが取れているのが強みだ。ここで紹介しているクロスファイアブリッツは、連続技に組み込むとその真価を発揮してくれるぞ。

クロスファイアブリッツ



オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

弱攻撃は出が早いがリーチが短く、強攻撃はリーチがある反面スキが大きい。なので、通常技をつなげて"オリコン"を組み立てるのは難しいのだ。"オリコン"発動中は必殺技にタメが必要ないのを利用し、必殺技主体で組立てるのがいいだろう。とくにサマーソルトシェルには"オリコン"中のダメージ減少補正がかからないので、多用していくといい。ここで紹介するのはソニックブームから無数のサマーソルトシェルの連発。相手を空中に舞い上げるのは爽快以外の何ものでもないぞ。

ロシアの赤きサイクロン、ついに復活!

ZANGIEF 【ザンギエフ】

DATA
- ●身長／214cm
- ●体重／121kg
- ●3サイズ/B172・W133・H154
- ●血液型／A型

並外れた巨体を持つプロレスラー。レスリングによる国際交流を邁進すべく、トレーニングに励んでいる。現在はペレストロイカを掲げた国自体なくなったが、それでも彼は戦い続ける…。

ZEROカウンター ZERO COUNTER

パンチボタンによるZEROカウンターは形こそラリアットだが、実質的には投げ技といっていい。相手が間合い内にいないと空振りポーズが出てしまうので、多用は禁物だ。

▶相手をつかまえ、ラリアットを当てにいく!

◀立ち中キックと同じモーションで攻撃する

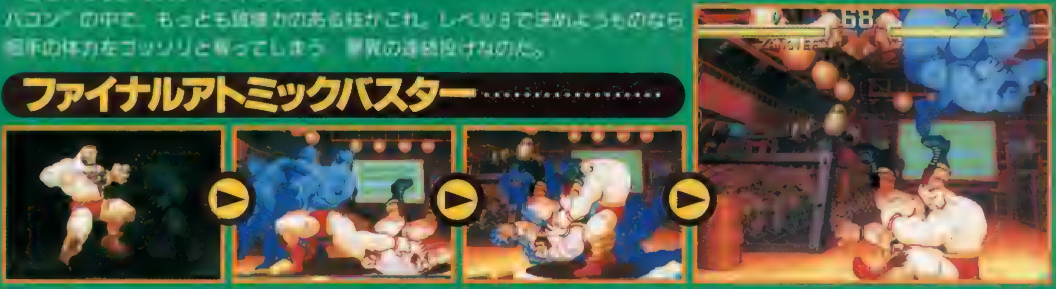
体のサイズが大きくなったこともあり、ますます相手に近づくのがつらくなったザンギエフ。しかし相手の飛び道具は空中ガードできるし、飛び込み用のボディプレスやニードロップの攻撃判定も強いので、思い切って攻めていきたい。

◀相手に近づくことができたら、狙うのはもちろん強のスクリューだ。

スーパーコンボ SUPER COMBO

「ZERO2」で使うことのできる"スパコン"の中で、もっとも破壊力のある技がこれ。レベル3で決めようものなら相手の体力をゴッソリと奪ってしまう、驚異の連続投げなのだ。

ファイナルアトミックバスター



オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

入力が簡単で、なおかつ効果も期待できるのが別項でも紹介しているダブルラリアットの連発。PS版では"パンチ3つ同時押しボタン"が用意されているから、このボタンを連打しているだけで楽に出すことができるのだ。攻撃力を重視したいならば、バニシングフラットを数回当てて、スクリューパイルドライバーにつなぐといい。最初にしゃがみ弱キックを当てて相手を浮かせてから、空中で攻撃を当てることもできるということを覚えておくといいだろう。

天駆ける白銀のバルキリー!!

1 とらわれのミルキードールズ救出のため バルキリーがTAKE OFF!

「ＶＦ－Ｘ」のストーリーは、５人組のアイドルグループ〝ミルキードールズ〟が、はぐれゼントラーディによってコンサート会場から拉致されたことから始まる。彼女たちは単なるアイドルではなく、歌エネルギーを有効利用するという軍の計画の中核として、特別に養成された歌姫たちだったのだ。ゼントラーディ人が彼女たちをさらったのは、その力を恐れてのことなのだろうか？　かくして、キミは彼女たちを救出すべく、可変戦闘機バルキリーで飛び立つことになるのだ！

2 襲いかかるゼントラーディ 今､激闘が始まる……

各ステージでは、もちろんゼントラーディとの激しい戦いが繰り広げられることになる。ステージのクリア条件は、敵機を撃破するだけではなく、特定の目標の破壊や目的地への到達という場合もある。目標の方位は画面上に常にマークされるので、迷うことはないだろう。キミはバルキリーの変形や各形態での機動力、さまざまな必殺技を最大限に活用して敵の攻撃をかいくぐり、使命を果たすのだ!!

3 ステージ間のインターミッション 次の戦いに備えろ!!

ステージ間には、次のステージでの目的を確認したり、その内容に合わせて搭乗する機体を選択することができる。ゲームスタート時には、選択可能な機体はＶＦ－１のみだが、ステージ２からＶＦ－４、ステージ４からＶＦ－11、17、ステージ７からＶＦ－19、22が、追加されていくようになっている。機体選択の際には、メカニックがそれぞれの機体について解説してくれるので、参考にするといいだろう。

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

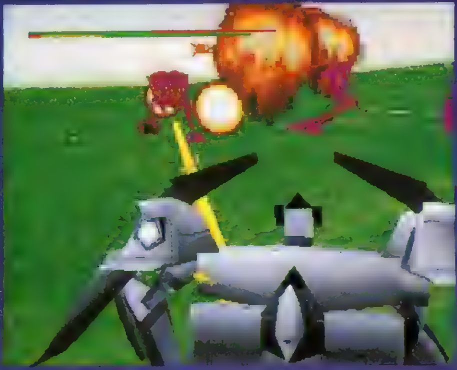
8月23日発売決定!

超高速のドッグファイトを体感する、期待の3DSTG。残念ながら発売が延期となったが、完成度を高めての登場に期待しよう。

マクロス デジタルミッションVF-X

ジャンル	3DSTG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) アナログジョイスティック
発売日	8月23日		

©1996 BIGWEST ©1996 BANDAI VISUAL ©ビッグウェスト ©マクロス製作委員会 ※★印の写真は劇場アニメ「マクロス プラス MOVIE EDITION」のものです。
※６月28日号の記事中で、上田　浩氏の御名前を上田　昇と誤記しました。ここに訂正するとともに、御詫び申し上げます。



VF-1X plus

●機体スペック

全長	14.23m
全高	3.84m
全幅	14.78／8.25m
重量	13.25 t

〝バルキリー〟という呼称が歴代ＶＦシリーズの代名詞ともなっている、元祖可変戦闘機といえる存在の機体。チューンナップしたとはいえ性能面では他の機体に及ばない点も多いが、往年の名機だけあって能力のバランスがよく、操縦のしやすさが最大の特徴といえる機体となっているのだ。新しい機体に乗り換える前に、ＶＦ－１で十分に操縦方法を習熟しておくのもいいだろう。今回はこの機体を例にとり、各形態での必殺技を中心に紹介していくぞ。

ちなみに、ミッションの舞台が宇宙となるステージでこのＶＦ－１を選択した場合には、スーパーパック装備のスーパーバルキリーでの出撃となる。しかも、スーパーバルキリーでは、ノーマルにはない必殺技スーパーパック強制排除が使えるのだ。この技は必殺技としての実用性についてはあやしいところだが、カッコよさはバツグン。無理に機会を見つけてでも、ぜひ使ってみたい技の１つだろう。

▲Ｒ１ボタンを押し続けると、左上に必殺技メニューを表示。あとはそのままいずれかのボタンを押すだけ。

▶必殺技の使用中は、視点が切り替わって、カッコいいアングルからバルキリーのアクションを見られる。

ファイター

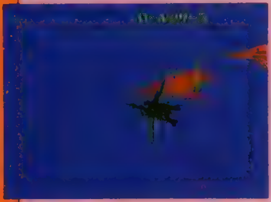
華麗な飛行技術で敵機を撃墜！

▶数秒の間に、変形を繰り返しながら攻撃。

ランダムアタック

ランダムアタックは、ファイターからバトロイド、ガウォークへと目まぐるしく変形しながら、周囲の敵を攻撃。全弾発◆射は、大量のミサイルを敵に叩き込む、まさに必殺の技だ。敵に背後を取られたら、ロールシザースで回り込むのだ！

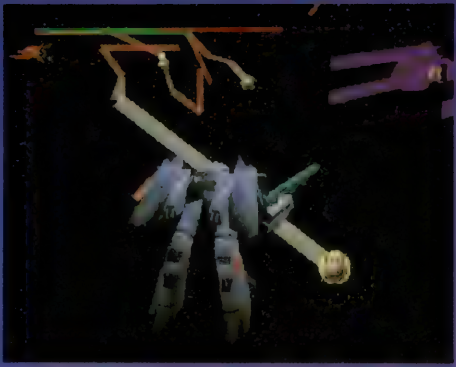
ロールシザース



◀機体を回転させ、あっという間に敵の背後へ。

全弾発射

▶耐久力のある標的も、一撃で破壊できるだろう。



栄えある初代バルキリーのフルチューンバージョン!!

ガウォーク

機動性を生かして高速接近!

◀その名の通り、ガンポッドを撃ちまくる。

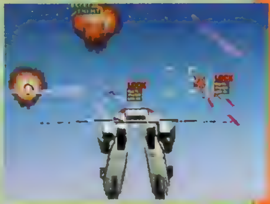
□ガンポッド乱射

全弾発射はファイターと同様。ガンポッド乱射は、自機の左右に向かって銃撃しまくる。挟み撃ち状態になっても、これで➡撃破が可能だ。高速完全回避は、左右に動きながら高速で突進する。敵の激しい攻撃をかいくぐって接近することができるぞ。

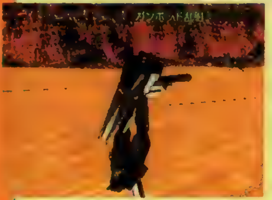
×高速完全回避

◀急接近したあとはバトロイドで攻撃したい。

△全弾発射


▶爽快感バツグンの、強力な必殺技だ。

バトロイド


◀こちらは前方の広範囲に向かって撃ちまくる。

□ガンポッド乱射

▶ボクサーのようなモーションで敵を殴る!

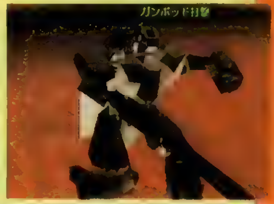
△連続パンチ

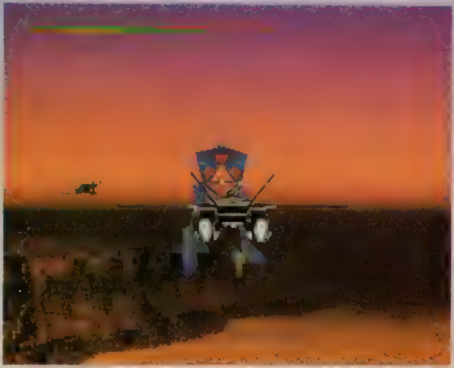
連続パンチ、ガンポッド打撃は、どちらも格闘戦専用の攻撃技。前転で攻撃をかわしながら近づいて攻撃する転がりガン➡ポッド撃ちは、カッコよさNo.1。ガンポッド乱射は前方に向かって撃ちまくる。多数の敵をイッキに撃破できる技だ。

×転がりガンポッド撃ち

◀アニメ作品の中でも多くみられたアクション。

○ガンポッド打撃


▶ガンポッドを逆に持ちかえて殴りつける。



ELECTRONIC ARTS™

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

PlayStation

プレイステーション版テーマパーク発売記念

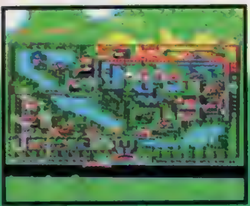
「夢のテーマパークコンテスト」結果発表!!

「夢のテーマパークコンテスト」
にたくさんのご応募ありがとうございました。
全国から送られてきた力作を前に審査が予想以上に難航し、
3月末の結果発表が6月にまでずれ込んでしまいました。
ご応募してくださったみなさまに、たいへんご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。

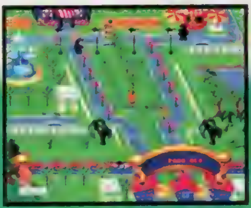
☆最優秀賞（ロサンゼルス・テーマパーク巡りの旅 ペアご招待）愛知県小牧市　稲垣　義男さん

◎稲垣さんの作品「アスレチックジャングルパーク」を紹介◎

大きな池と緑いっぱいの木々に囲まれた、自然味あふれる遊園地だ。歩道に段差をつけて、パーク全体をアスレチックに仕立てた遊び心がおもしろい! こんな遊園地があったらおもいっきり楽しめて、気持ちよくリフレッシュできちゃうよね。

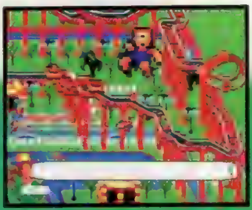


全体図。池と緑がうまく配置されている。



歩道の下にウォータースライダーのコースを置いて段差をつけたところがおもしろい。

本物の(?)ウォータースライダーのコースも歩道でトンネルが作られているのだ。



お客さんが飛びまくるジェットコースターもアグレッシブでいいぞ。

池と緑に囲まれたホーンテッドハウスの配置は、なかなかハイセンス。

★各専門誌特別賞★

●プレイステーションマガジン賞
（共通遊園地券５万円分）
愛知県瀬戸市………大和 恵さん
千葉県花見川区……江川 航介さん

●HYPERプレイステーション賞
（カシオ デジタルカメラ「QV-10A」）
滋賀県蒲生郡………久野 善樹さん
福岡県北九州市……木村 巧作さん
神奈川県厚木市……新 穣介さん

●ファミ通PS賞
（おもちゃ券5万円分）
東京都練馬区………瀧澤 匡史さん
東京都中野区………木村 亮さん
大阪府柏原市………木村 憲生さん

●Theプレイステーション賞
（レゴ5万円分）
栃木県足利市………中嶋 英人さん
埼玉県鶴ヶ島南町……永井 豊・くるみさん
滋賀県大津市………山尾 学司さん

●電撃プレイステーション賞
（MDウォークマン SONY MZ-R3, 録音用MD10枚組）
東京都大田区………中山 裕二さん
大阪府高槻市………渡部 幸子さん
岐阜県岐阜市………高橋 隆司さん
広島県安芸郡………伊藤 智さん
愛知県江南市………佐橋 進さん

●優秀賞（テーマパーク特製皮ジャン…30名様）
および努力賞（テーマパーク特製テレホンカード…300名様）は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

theme PARK™
テーマパーク

プレイステーション版　好評発売中！
定価：5,800円（税別）

EA·HOTLINE
03-3222-8412
EAホットライン

INTERNET
http://www.ea.com/EAVWEB/
インターネット EAVホームページ
http://www.ea.com/EAVWEB/

ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. 3RD ANNIVERSARY

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。©1994,1995 Bullfrog Productions,Ltd.©1995 Electronic Arts.

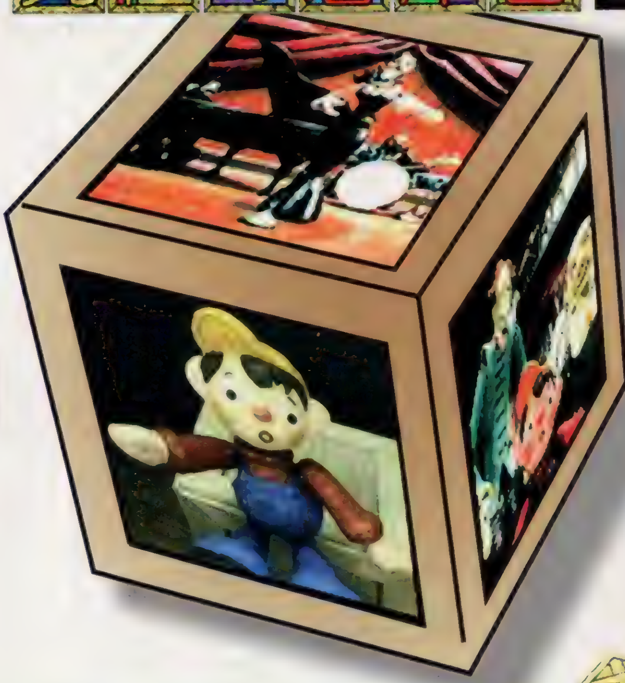
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100(受付時間11:00~17:00/月~金)

シネパズル

究極の倉庫番

PlayStation

パズルでハマる！ストーリーでハマる！EDITでハマる！倉庫番を超えた倉庫番があなたをハメに来る！



シンプルなだけにハマると評判のパズルゲーム「倉庫番」が、感動のストーリーと、新たにトラップを盛りこんで、ハマるシネパズル「究極の倉庫番」へと進化しました。究極のハマる面白さを、ご賞味あれ。

荷物をハメこめ！トラップにハマるな！ハマりだしたら止まらない！

倉庫番は「指定の場所にものをかたづける」というシンプルなゲームです。ところがそのシンプルさがハマりの素。今までに120万人以上をハメてきました。その倉庫番が「途中で荷物が浮いてしまう」「荷物が１つ多い」などのトラップを仕込んでプレイステーションユーザーをハメに来ました。また、ポリゴン使用で感覚的・視覚的にもハマり度をアップしています。

ラビにハマれ！泣けるストーリーにハマりこめ！

「シネパズル」とは映画のようなドラマ性をもったパズルゲームのことです。そのドラマとは、主人公の人形、ラビが本当の人間になるために旅に出るものです。倉庫番のアルバイトをしながら様々な人に出会いながら旅を続けるラビを待ち受けているのは希望？それとも絶望？ラビの旅のフィナーレは……。

友達をハメろ！恋人をハメろ！EDITモードでハメ比べ！

倉庫番にはプレイする楽しみのほかに、つくる楽しみがあります。EDITモードで、創造力をフルに働かせて、あなたならではのオリジナル倉庫番をつくってください。あなた自身が倉庫番ゲームデザイナーなのです。難問を作って恋人と頭脳戦をくりひろげるのも良し。奇問をつくって友達をハメまくるのもよし。すべてはあなたの思うがママです。

今までに発売されたハード一覧

パソコン
MSX
PC－88シリーズ
PC－98シリーズ
FM－TOWNS
X68000
DYNABOOK
DOS／V
WINDOWS
MACINTOSH

ゲーム機
ゲームポケコン
MARK3.
ディスクシステム
PC－ENGINE
ゲームボーイ
メガドライブ
スーパーファミコン

その他
デジタルブック
SHARP電子手帳
文豪ミニ
ルポ
書院
オアシス

掲載された会社名・製品名等は一般に各社の登録商標または商標です。

開発者からのコメント

シンキングラビット　代表取締役　今林宏行

今回の「究極の倉庫番」は、いかにしてパズル性をそこなわずに、新たなことを盛りこむか？がテーマでした。悩んだ結果、ストーリー性を盛りこむと決まった段階で、まるで本当に志を持ったかのようにラビ君が勝手に動き出して、物語ができてしまいました。私自身も、大変な手ごたえを感じている作品ですので、みなさんも大いにハマッてください。

9月上旬 発売予定　価格／5,800円(税別)

ゲームジャンル／シネパズル

究極をつくろうコンテスト

名誉と賞金めざして、君のオリジナルの「究極の倉庫番」大募集

「究極の倉庫番」発売を記念して、オリジナル作品によるコンテストを開催します。難問奇問珍問大歓迎。最優秀作品には賞金20万円、また上位入賞の作品は次回作（97年発売予定）に採用など、特典も見逃せない。腕によりをかけたキミの自信作、待ってます。

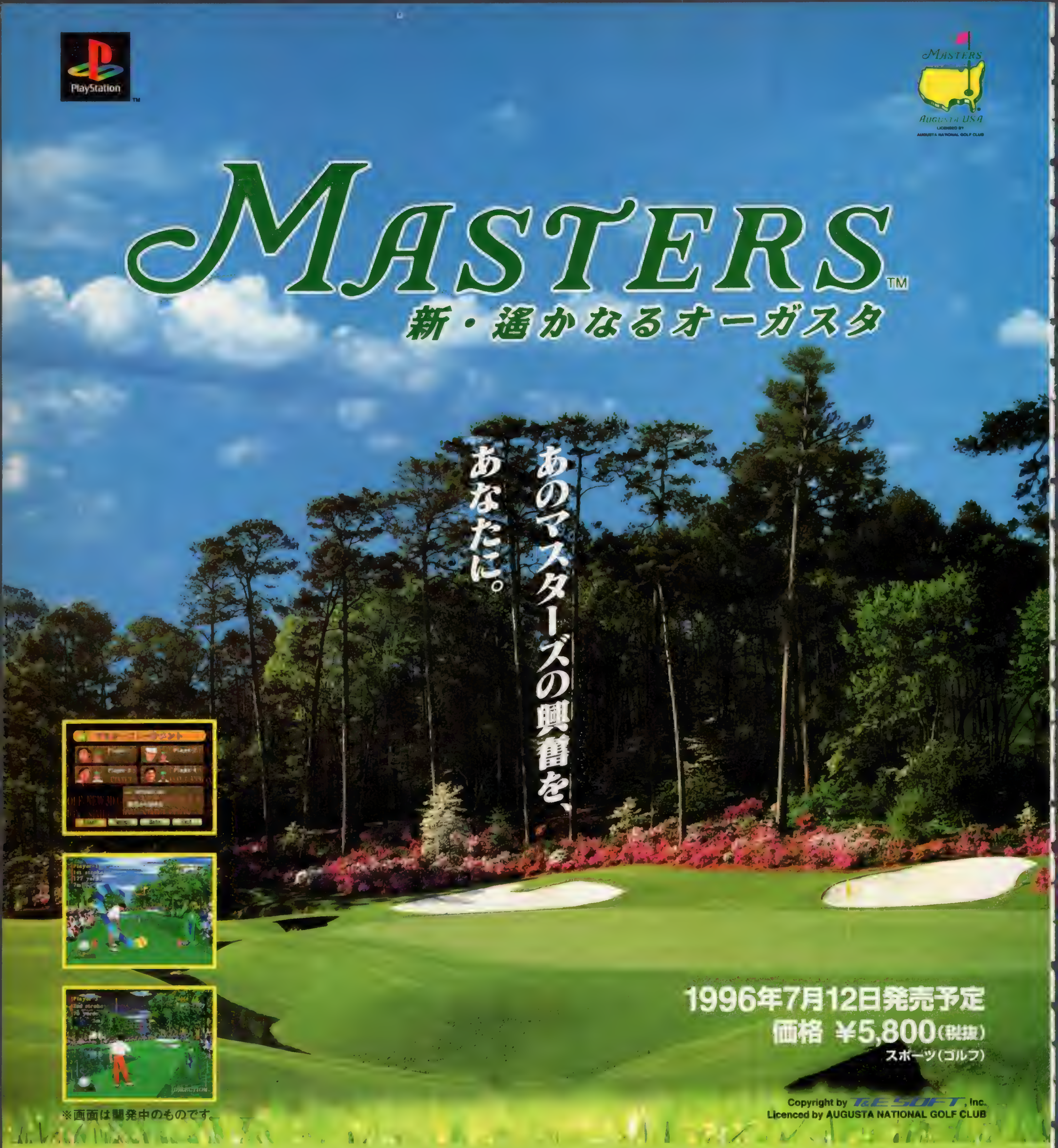
●審査員　今林宏行「究極の倉庫番」ゲームデザイナー／ゲーム雑誌編集長数名（予定）

※くわしくは、今後の広告などで発表します。ご期待ください。

発売元／ITOCHU 伊藤忠商事株式会社　TEL.03-3497-7695

製作／シンキングラビット

究極の倉庫番の情報はインターネットでもチェックできます。まずはアクセスしてみよう！　www.mmjp.or.jp/powerhouse

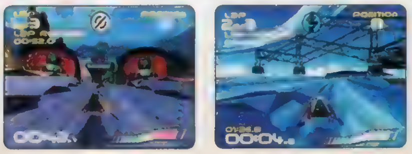


SOFT BANK 販売元：ソフトバンク株式会社 マルチメディア局 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
商品に関するお問い合わせ：03-5642-8146（営業時間：土日・祝日を除く10:00〜12:00／13:00〜17:00）

ゲームソフト部門社員募集／●募集職種 1.広告·宣伝 2.営業 3.開発管理 ●資格 1.22〜30歳位 2.実務経験2年以上 ●希望職種を明記の上、履歴書及び職務経歴書をお送り下さい。書類選考の上、面接日等詳細をご連絡致します。●送付先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル ソフトバンク株式会社 人事部人事課 採用M係宛 TEL:03-5642-8010

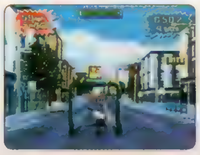
“PS” マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

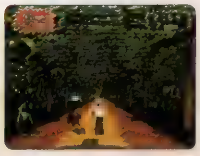
PlayStation
BELTLOGGER 9
ベルトロガー9
高さの概念を取り入れた
最新3Dシューティング。
全方位を征するものが
この戦場で生き残れる。
10月
発売予定
(BELTLOGGER 9 完成記念イベント開催)
日時:8月28日(水)14:00~17:00
会場:ベルファーレ六本木
●BELTLOGGER9完成版発表
●声優 氷上恭子&石田彰ミニライブ
●ゲームミュージックライブ(YUKI)
●第2回 GENKIイメージガールコンテスト
抽選でペア招待券プレゼント!
ハガキに住所・氏名・年齢・職業及び「招待券希望」と記入の上、下記住所までお送りください(〆切7月31日:当日消印有効)。
抽選で500名様に招待券プレゼント(招待券発送をもって発表にかえさせていただきます)。
GENKI CO.,LTD.
〒169 東京都新宿区大久保2丁目4番12号 新宿ラムダックスビル6階
TEL 03-3200-3800(ユーザーサポート)
©1996 GENKI
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



3D Anti-Gravity (Yōsuruni Fuwa Fuwa) Race Game.

絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60003 ©Psygnosis Ltd. 1995 ●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送。





Americade Ōhayarinandaze Shitteruka Sports Action Game.

絶賛発売中 標準価格5,800円（税抜） SIPS-60004 ©1995 Sony Interactive Entertainment Inc. ●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送。

YŌGE™ "TOTAL NBA '96" キャンペーン実施中!!

PlayStation™

Total NBA'96	MLB Pennant Race	NHL Face Off	NFL GameDay
7月5日発売予定 予定価格5,800円(税抜)	9月発売予定 予定価格5,800円(税抜)	12月発売予定 予定価格5,800円(税抜)	97年2月発売予定 予定価格5,800円(税抜)

特典①=今、シリーズ第1弾"TOTAL NBA '96"を予約すれば、第2弾"MLB PENNANT RACE"のオープニングムービーが楽しめるCD-ROMをプレゼント。
この後も続々出てくるアメリカ4大メジャースポーツゲームを予約すると、シリーズ次回タイトルのオープニングムービーが楽しめます。
特典②=各タイトルのパッケージに添付された応募券でバスケットボール・ベースボール・アイスホッケー・アメリカンフットボールのユニフォームをそれぞれ先着5,000名様にプレゼント。

※詳しくは予約キャンペーン実施店にてお問い合わせください。※オープニングムービーCD-ROMは数に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

PLAY SPORTS GAMES

北海道 キタムラメディアシティBOM　札幌川沿店
おもちゃの国ボニー　深川店
そうご電器　YES札幌店
そうご電器　YES手稲店
タワーレコード　札幌ピヴォ店
トイーズ　パル
ベイクリスタル　小樽店
ヨシダ
ヨドバシカメラ　札幌店
近藤書店ビィートップ日新町
青森県 ベイクリスタル　八戸店
秋田県 カルチャーステーションヤマサ本荘
岩手県 ダック　パル店
ビーランド　釜石店
仁科　みたけ店
夢の星
山形県 ドキドキ冒険島　山形西バイパス店
ニューライフサンワ　山形店
プラセン・スカワラ　鶴岡店
宮城県 シャスコ　多賀城店
ヨトハシカメラ　仙台西口店
ヨトハシカメラ　仙台東口店
ウィステーション　都城店
西村　カーティニア店
新潟県 カメレオンクラブ　長岡店
宝島　万代本店
ヨトハシカメラ　新潟店
福島県 ヨトハシカメラ　郡山駅前店
Beel　小郡店
栃木県 ヌマニウ　宇都宮東店
メティアオフ　御幸ヶ原店
群馬県 エフリデイ　太田店
ファミコンランド　高崎店
長崎屋　桐生店
茨城県 カスミ家電　[illegible]館
カスミ家電C－YOU　取手東店
カスミ家電FOXY　水海道店
タツミ　ビバミナミ勝田店
石丸電気　つくば店
埼玉県 TVパニック　所沢店
アンドウトーイ
エブリデイ　上尾店
かねこや　上戸田店
シータショップ　志木店
スーパードキドキ
ドキドキ冒険島　東川口店
ニチイ　新座サティ店
ぴゅう　北浦和店
ファンタジー
ブックオフ　本庄店
松本電器　上福岡店
りんでんばうむ
上新電機　ディスクピア所沢店
西友　小手指店
桃太郎　行田店
桃太郎　新所沢店
桃太郎　深谷店
桃太郎　川越店
桃太郎　草加店
桃太郎　[illegible]店
千葉県 Game　壱番館
カメレオンクラブ　稲毛店
カメレオンクラブ　船橋市場店
ぴゅう　柏店
ドキドキ冒険島　君津店
ドキドキ冒険島　木更津店
バンバン　成田店
マシカルガーデン　南流山店
ヨドバシカメラ　千葉店
ラオックス　千葉店
丸井　柏ファースト店
ファミコンクラフ　浦安店
東京都 キタムラBOM　町田小川店
TVパニック　蒲田店
TVパニック　西八王子店
TVパニック　赤羽店
TVパニック　竹の塚店
アカク[illegible]
アスト[illegible]
イトーヨーカ堂　東久留米店
おもちゃのきりん
カメレオンクラフ　小田急相模原店
カメレオンクラフ　相模原店
カメレオンクラフ　池上店
キディランド　原宿店
キムラヤ　吉祥寺店
東京都 キムラヤ　新橋2号店
キムラヤ　町田PART2
ゲームズマーヤ
さくらや　サンシャイン60通り店
さくらや　渋谷店
さくらや　池袋東口店
さくらや　八重洲北口店
さくらや　本店
サトームセン　メディアセンター店
ソフマップ　13号店
ソフマップ　新宿1号店
ソフマップ　本店
タワーレコード　渋谷店
ツクモ[illegible]ト8号店
トイ[illegible]谷店
トップボーイ　中延店
トップボーイ　調布北口店
トップボーイ　立川マイン店
ハ[illegible]ン　青梅店
ビックカメラ　渋谷東口店
ビックカメラ　本店
[illegible]う　吉祥寺店
[illegible]フェロー　海老名店
ファミコンワールド　平井本店
[illegible]ルート　高島平店
[illegible]リオ
[illegible]ラウチ
メッセサンオー　本店[illegible]
ヤマギワ　ソフト館
ヤマギワ　東京本店
ユニー　[illegible]店
[illegible]　上野駅前店
ヨドバシカメラ　新宿西口大カート店
ヨドバシカメラ　新宿西口本店
ヨドバシカメラ　新宿東口店
ヨドバシカメラ　八王子店
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
わんぱくこぞう　旭町店
わんぱくこぞう　南町田店
加登屋　キッズボックスACT1
山野楽器本店　ビュータラヒ
上新電機　聖蹟桜ヶ丘店
新星堂Hyper POP　池袋店
石丸電気　ゲームワン
博品館本社
富久無線電機
神奈川県 TUTAYA　京急サニーマート店
イトーヨーカ堂　大船店
カメレオンクラフ　蒔田店
カメレオンクラフ　平塚[illegible]之宮店
カレ[illegible]ン　新丸子店
サカミ堂
シータショップ　厚木店
シータショップ　溝ノ口店
シータショップ　[illegible]
シータショップ　戸塚店
ダイクマ　厚木店
ダイクマ　上山店
ドゥー　鴨宮店
トゥー　溝口店
トゥー　[illegible]南台店
トゥー　[illegible]横原店
トキトキ冒険島　大和店
トップボーイ　伊勢佐木町オテヲン店
トップボーイ　横須賀中央店
トップボーイ　綱島店
ビアこ[illegible]やし　金沢文庫店
ビックカメラ　横浜西口店
ぴゅう　淵野辺店
ぴゅう　本厚木店
フル[illegible]　さつき橋店
ぶん[illegible]　元住吉店
ホス[illegible]ン　鹿島田店
ヨドバシカメラ　横浜駅前店
ラオックス　ザ・コンピュータ館厚木店
わんぱくこぞう　[illegible]はな台店
伊[illegible]原書店　秦野店
丸[illegible]　川崎店
青山玩具[illegible]
[illegible]郎　東当麻店
平田人形店　紅谷店
山梨県 おもちゃのイチノセ
クリちゃん
トップボーイ　塩山店
ポップゾーン　甲府店
長野県 長野屋玩具店
長野県 夢らんどタッチ
バンバン　佐々店
遊ING　長崎店
富山県 シャトル　二口店
石川県 TVパニック　笠舞店
カメレオンクラフ　工大前店
カメレオンクラフ　鳴和店
岐阜県 エリサ　森山店南館
おもちゃママーチ　鏡島店
ファミコンランド　大垣バイパス店
フルート　各務原店
フルート　岐南店
メディアヘイ　市橋店
静岡県 エマーソン　幸店
おもちゃのおとき[illegible]
キンダーランド
すみやMUSIC INN　沼津ハイパス店
ファミコンランド　バナプラサ富士店
フルート　[illegible]店
フルート　[illegible]店
フルート　静岡南口店
フルート　藤枝店
吐夢書[illegible]
桃太郎　静岡店
愛知県 GROOVE'　高蔵寺店
GROOVE'　本店
MAGMART　杁中店
MAGMART　岩塚店
MAGMART　瑞穂店
MAGMART　中村本店
オノデンキ
おもちゃのデンマーク　江南店
おもちゃの宝島　昭和橋店
キンダーランド　稲沢店
サウンドベイ　植田店
センキ玩具　尾西店
ハッピートーク　豊橋店
ファミ[illegible]　知多朝倉店
ファミ[illegible]　半田インター店
ファミ[illegible]　名港店
ファミコンランド　[illegible]店
ファミコンランド　[illegible]2号店
ファミコンランド　津島店
ボニーランド　中村店
ホビープラサ　とら[illegible]
マジカルガーデン　[illegible]店
マジカルガーデン　[illegible]谷店
マジカルガーデン　[illegible]店
マジカルガーデン　[illegible]代田店
マジカルガーデン　[illegible]田店
マジカルガーデン　碧南店
マジカルガーデン　豊川店
マジカルガーデン　緑店
メディアベイ　春日井インター店
メディアベイ　津島店
ヤマト楽器　精分館ビル店
ユニー　[illegible]タ港店
ユニー　[illegible]代田橋店
夢屋書店　岡崎大樹寺
滋賀県 ビッグバン文教　瀬田店
ミュー[illegible]クマート　[illegible]店
京都府 JEU[illegible]A　宇治大久保店
JEU[illegible]A　草津A店
ニュータイプ　常盤店
ニュータイプ　大将軍店
ファミコンショップ　フ[illegible]本店
中川無線　京都店
三重県 [illegible]イ　津サティ店
[illegible]ルート　川越店
マジカルガーデン　四日市店
メディアヘイ　四日市朝日店
メディアヘイ　津高茶屋店
メディアヘイ　鈴鹿店
奈良県 TVパニック　大和高田店
ニノミヤ　[illegible]
ファ[illegible]ランド　E's STYL
ワンダーパニック　たわらもと店
上新電機　郡山インター店
大阪府 TVパニック　あべの店
TVパニック　茨木一号店
TVパニック　高槻店
TVパニック　武庫之荘店
おもちゃのツルヤ
キディランド　大阪梅田店
スタンバイ　京橋店
スタンバイ　守口店
大阪府 スタンバイ Ver.7
ソフトハウスアルゴ　くずは店
ソフマップ　大阪3号店
ソフマップ　大阪4号店
ソフマップ　大阪7号店
タワーレコード　梅田店
トップボーイ　泉北ニュータウン店
ナニワ商会　2号館
ナニワ商会　日本橋店
ニシノ　ピノキオ
ニノミヤ　電脳ザウルスなんば店
フルート　堺東店
フルート　牧落店
フルート　毛馬店
フルート　野江内代店
ペリカン　遊迷舎
まごべー
メークフレント　ナインモール店
モンキーランド　京橋店
ワンダーパニック　池田店
ワンダーパニック　豊中店
三協商事　レオ
上新電機　J&Pテクノランド店
上新電機　ディスクピア日本橋店
上新電機　阪急3番街店
上新電機　梅田店
中川無線　なんばし店
中川無線　千里店
中川無線　本店
南海模型
兵庫県 M's クラブ
アフロス　三宮[illegible]
ウィステーション　三田[illegible]
サムシンク　[illegible]SOMES
ソフマップ　ハーバーランド店
ニノミヤ　姫路本店
わんぱくこぞう　甲子園店
わんぱくこぞう　西宮店
わんぱくこぞう　東灘住吉店
星電社　ハーバーランド店
星電社　三宮PC－PORT[illegible]
星電社　姫路本店
和光電[illegible]　加古川店
岡山県 VIC　非原店
トラストラント
わんぱくこぞう　D[illegible]ck岡大店
わんぱくこぞう　[illegible]ick青江店
わんぱくこぞう　岡山西口店
わんぱくこぞう　岡大店
わんぱくこぞう　沖新町店
わんぱくこぞう　高柳店
わんぱくこぞう　倉敷店
わんぱくこぞう　福浜店
わんぱくこぞう　平島店
わんぱくこぞう　妹尾店
表町メディオ
島根県 カメラの[illegible]　本店
広島県 V[illegible]
ゲームアーク　三原店
ダイイチ　COMICCITY福山店
タイイチ　本店
ハイパーブルート　中央通店
ブルート　井口店
ブルート　五日市店
花いちTVパニック　祇園店
山口県 カメレオンクラフ　防府駅前店
フルート　新南岩国店
香川県 アポロ　宮脇店
ウィステーション　屋島店
愛媛県 CLUB　ふぁんたじ屋
カメレオンクラフ　朝生田店
カメレオンクラフ　湊町店
ワカモト　コンク南店
高知県 ブルート　中久万店
福岡県 Beel　小郡店
TVエンゼル　曽根店
TVパニック　黒崎店
ハイパーブルート　空港前店
ブルート　舞松原店
ミュージックプラザ・インドウ
大分県 デルタTVチャンプ本社　別府
熊本県 ヴィステーション　八代松江店
遊ING　浜線店
鹿児島県 おもっちゃマン　鹿屋店
ファミザラス　国分店
沖縄県 沖縄ジャスコ　那覇店

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

プレイステーション用ソフト

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

今度はタッグだ!!

初のポリゴンキャラクターによるタッグバトルを実現!リングに炸裂する怒濤のツープラトン!300種類以上の技(前作の2倍)と選手一人ひとりの思考パターンをインプットされたキャラクターがゲームの駆け引きをさらにドラマチックに!

◆画面は開発中のものです。

'96年11月発売予定!! 価格5,800円[予価・税別]

©NJPW ©1996 TOMY "[PlayStationマーク]"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社トミー TVゲーム事業部:〒124 東京都葛飾区四つ木5-20-18 tel.03-3693-8665
●お問い合わせ時間:月~金10~17時まで(祝・祭日除く)

惑星開戦
知力で武装したソルジャーたちへ。
話題騒然
好評発売中
標準価格 ¥5,800円（税別）
エクストリーム・パワー
EXTREME POWER
PlayStation
撃つだけのシューティングゲームはもういらない。タクティカル・シューティングゲーム誕生。
精緻な3Dアクションで敵機動兵器を撃破する＜戦闘モード＞
作戦モードで"攻撃"のコマンドを選ぶと戦闘モードに入る。ロケットランチャー、スプレッドガンなど6種類の武器を駆使して、占領されたエリアを取り戻せ！
未知のテクノロジーが生み出した敵機動兵器たち
各ステージにはボスクラスの機動兵器が待ち受ける。一度交戦した敵は作戦モードで確認可能。すべての敵を破壊することができるか！？
戦略をコマンドとしてセットし自機に司令を下す＜作戦モード＞
作戦モードでは敵戦力、自機の状態を把握して戦略を立てる。敵機を撃破してポイントを稼ぐことにより、自機の性能をレベルアップできる。
画面は開発中のものです。
CS
Profire
販売元 セントラルシステムズ株式会社 〒460名古屋市中区栄二丁目4番18号（岡谷ビル）
開発元 株式会社プロファイア 〒460名古屋市中区栄二丁目5番13号（アイエスビル7F）
お問合せ先 TEL 052-218-0021
URL http://www.profire.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
© Profire Co.,Ltd. © CS Co., Ltd.

集中連載
少年はまだ本当の自分を知りはしない…。
心優しき少年に棲みついた一匹の〝死を呼ぶ獣〟!!
法では裁けぬ悪を討つ、彼の名は〝ノワール〟!!
黒鷲のノワール〈前編〉
こくしゅう
衣谷遊
絶好調レギュラー陣
捕らわれたティラとショコラはこのまま生け贄となってしまうのか!?
爆れつハンター
作画/臣士れい 原作/あかほりさとる
学校霊のみなさんに、よりよい学園生活を聖徒会は保証します。
HAUNTEDじゃんくしょん
夢来鳥ねむ
謎の宇宙帝国が地球に接近!!
嵐野一家は救世主たりえるか!?
江戸前合体ガッテンダー
作画/梁川 理央 原作/川崎ヒロユキ
コミックス第①巻も好評発売中!
五霊闘士オーキ伝
〜舞六鬼総霊編〜
よしみる徳隆 原案/土門 弘幸
愛とコブシで、貫け!初恋!!
あの娘のために強くなった。
だけどあの娘が消えちまった!!
さがせ、戦え!地の果てまでも
純情拳士の恋の行方は!?
バースタップ!
BURST UP!〈前編〉
武林 武士
短期集中連載!2連発!!
ネオ・ヒーロー登場!!
コイツから目が離せない!!
山頂に着いたボルトたちが見たものは?
レインは伝説の剣を見つけ、祖父ボイヤーの意志を受け継ぐことができるのか!?
EAT-MAN
イートマン〈後編〉
吉富昭仁
超強力連載陣!!
エルフを狩るモノたち——矢上 裕
銀河戦国群雄伝 ライ——真鍋 譲治
魔狼王烈風伝——沢田 翔
OZNオズヌ——しろー大野
他
月刊 電撃コミック ガオ! 8月号
好評発売中 特別定価450円
電撃コミックス
のっけから、脱がしまくり?!
異世界に迷い込んだ3人組は、いきなり反則大連発!連載への野望を秘めた初期作品が、コミックスで帰ってきた。本誌強力連載陣の“オマケ漫画”までついた、超お買い得の一冊だ!!
エルフを狩るモノたち DX
デラックス
矢上裕
好評発売中 定価560円
①〜③も絶賛発売中!!
ラジオドラマ放送決定!! 7月12日 放送開始
TBSラジオ「エアーズカプセル ガオ!」
毎週金曜日24:00〜24:30
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

パイロットウイングスも

N64発売記念!!

マリオ64のすべて

これがゲームの新規格

ついにボクらの手もとに届いた、N64とマリオ64。
未知のゲーム感覚に、驚かされるやら、
戸惑うやら。そんなキミに編集部が贈る、
総力特集「マリオ64のすべて」。
これからの、ゲームの基本に触れてほしい。

アメリカE3から新情報てんこ盛り
これから発売されるN64ソフトはこれだ!?

スーパーマリオカートR/スターウォーズ/ロボテック
ウェーブレース64/スターフォックス64 他

SFCファイアーエムブレム
恋愛講座で人間関係を斬る!

DENGEKI
電撃NINTENDO64

8月号好評発売中　毎月21日発売 定価590円

サターンを知るにはセガを知れ。

アーケード、パソコン、カラオケまで、ワイドに展開されるセガのアミューズメント情報をまるごとパッケージ。サターンを知るには、セガを知れ。セガを知るには、電撃を読め!

■特報! NiGHTS 電波ジャック! NiGHTSが全国に飛び出す!

■独占特報!!あの超人気作がついにサターンに! しかも3連発!!
銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)/銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)/銀河お嬢様伝説ユナ ハイブリッド画集(仮)

■独占スクープ大連発!!
エターナルメロディ(仮)/スタートリングオデッセイ1REMAKE−ブルーエボリューション(仮)/スタートリングオデッセイ2 REMAKE−魔竜戦争/スタートリングオデッセイ3−ミレニアムの聖戦/マイドリーム(仮)

◆特集:業界初! VFスペシャルコンボ大紹介!◆特集:セガ・パソコンソフト&アミューズメント◆創刊記念スペシャルプレゼント:全サターンソフト300タイトル大放出!!

特大別冊付録:サターンソフト完全カタログ

アーケード情報満載!
ラストブロンクス/デッド・オア・ライフ/ソニック・ザ・ファイターズ/スーパーGT24H/スターグラディエイター

電撃SEGA EX
オールラウンド セガ ウェーブ マガジン

創刊号好評発売中　毎月21日発売 定価540円

©1996 NINTENDO ©SEGA 1991 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©SEGA1996

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社　お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

©ティー・イー・エヌ研究所 © SANKYO © JAPAN VISTEC © 吉本興業

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社
ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL03-5467-3580

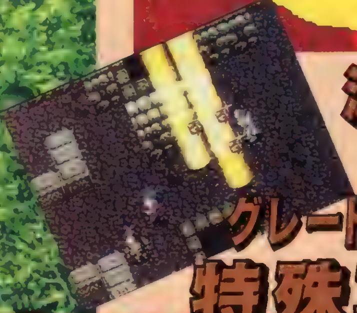
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
PlayStation
NOT TREASURE HUNTER
ノットトレジャーハンター
失われた財宝をめぐり、
謎と冒険がマルチストーリーで展開する、
フルポリゴン・アドベンチャー。
ノット・トレジャー・ハンター第1弾！
製作・著作◆株式会社アクティアート
音楽◆藤野和良(Human Soul)
CAST◆ジェームズ・アークライト：池田秀一
カルミス：塩沢兼人、他
予価￥5,800（税別）
●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。
『トレジャーハンターと疑うのなら、答えは"ノー"だ。』
I'm no
全国一斉発売開始間近！！
株式会社アクティアート　〒556　大阪市浪速区敷津東3-7-10　タカミビル6F　TEL.06-636-5999
A2C
Acti-Art Corporation

電撃PSはRPGの味方です

RPGの気持ちが良くわかる！それがゴーゴーRPG。ここさえ読んでいれば、他の情報は必要なし。そうです、それが当たり前！　RPGならおまかせください。いいネタありますよ。

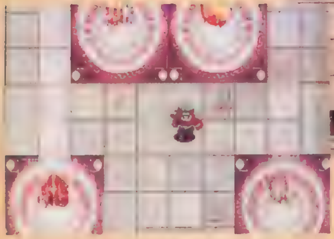
イラスト／くじ次郎

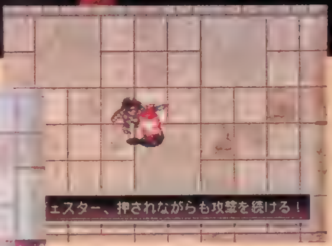
RPGの華！
戦闘を徹底紹介！



派手さもパワーもグレードアップした特殊攻撃!!

ストーリーの中のセリフや行動だけでなく、得意な攻撃、特有の能力などからもキャラクターの個性はうかがいしれるもの。今回は、仲間たちが得意とする数々の特殊攻撃にスポットを当てて、魔物と命がけで戦う彼らの姿に注目してみよう。ほかにも装いが一新された〝闘技場〟など新情報が満載！





闘技場も装い一新！

アークザラッドⅡ

ジャンル	RPG	価格	¥5.800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	8月予定		

アークザラッドⅡ

 ©Sony Computer Entertainment Inc. ※画面は開発中のものです。

エルク

幼い頃に故郷の村を焼き打ちされ、その後もさまざまな苦難を乗り越えながら生きてきた少年、エルク。その波乱に満ちた幼〜少年期につちかわれた芯の強さと、ハンターとして生きるうちに身についた高い戦闘能力が彼の持ち味だ。そんなエルクの戦闘での役回りは、もちろん前面に出て直接魔物と戦うこと。武器を片手にバッタバッタと敵をなぎ倒すのだ。また、エルクは炎の部族〝ピュルカ民族〟の血を引いていて、生まれながらに炎を操る能力に秀でている。レベルが上がれば〝エクスプロージョン〟や〝ファイヤーストーム〟といった強力な魔法を覚え、最終的に、魔力と通常攻撃のバランスが取れた戦士に育っていくのだ。

▲エルクはいろいろな武器のあつかいに熟練している。剣も槍も斧もＯＫ！

特殊能力

マイトマインド

ファイヤーストーム

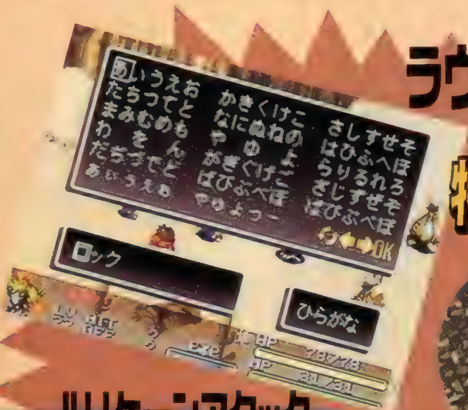
エクスプロージョン

多彩な特殊能力の数々をここに紹介！

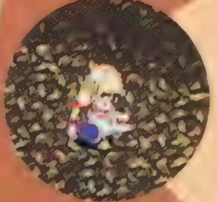
リーザ

特殊能力

ラヴィッシュ

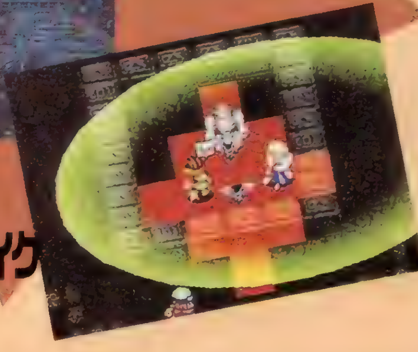


調べる



ハリケーンアタック

アースクエイク

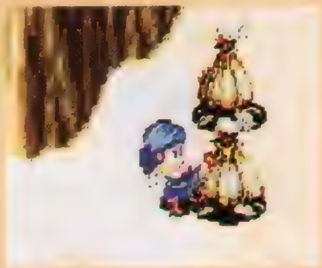


▶ムチ使用時のリーザの攻撃。魔物使いの彼女にピッタリの武器!?

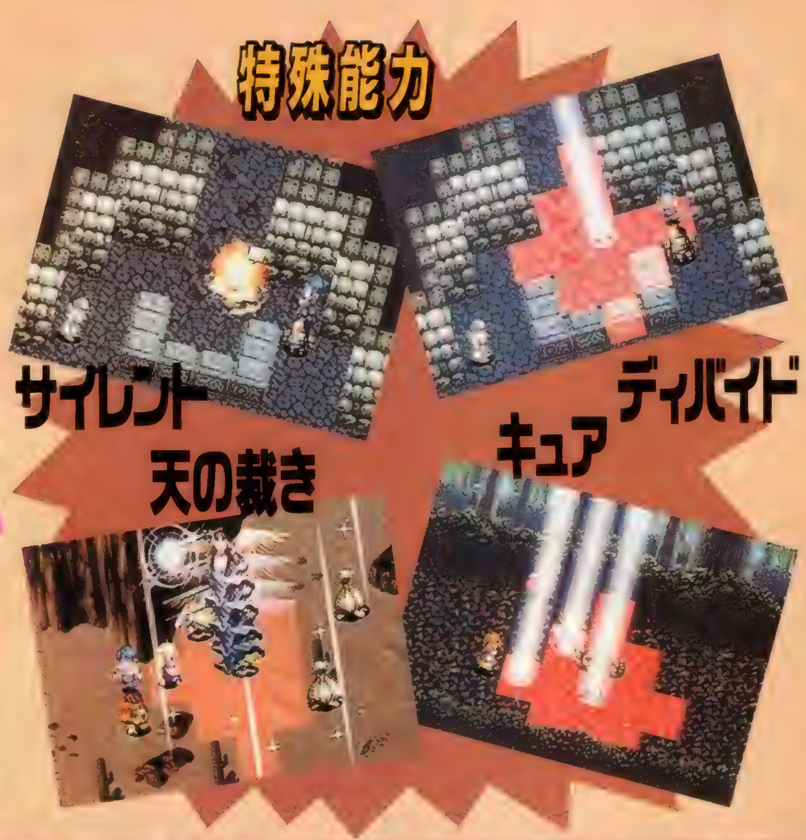
魔物を捕らえて仲間にしてしまう〝ラヴィッシュ〟を筆頭に、リーザが使う特殊能力はどれも非常に個性的。相手のステータスを見透かす〝調べる〟と、ムチを振りながら回転する〝ハリケーンアタック〟を状況に応じて使い分ければ、直接的、間接的のどちらでもパーティをサポートできるぞ。〝アースクエイク〟は文字どおり、地震を起こして広範囲の敵にダメージを与える技。これだけはリーザ専用の特殊能力ではないので、彼女以外にも使える者がいるぞ。

シャンテ

どこか陰のあるミステリアスな女性、シャンテ。彼女が使う特殊能力には、味方のＨＰ回復や敵の特殊能力を封じる技など、戦闘の状況に応じて様々な形で味方を援護するものが多いぞ。前作でいうところのククルに似たタイプのキャラクターと思えばいいだろう。彼女の援護なしではエルクたちの苦戦は必至なだけに、彼女をどう使うかがゲームクリアの最大のポイントとなるハズ。うまく使いこなそう。

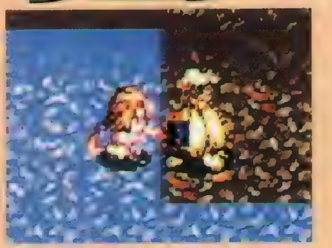


▶通常攻撃がハイヒールキックのシャンテ。蹴られた方も幸せ!?



魅惑の女性陣、その実力は未知数！

サニア

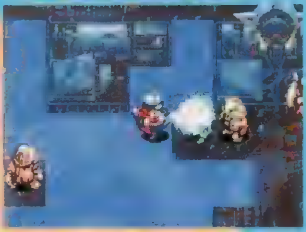


▲接近戦で使える武器を持たないサニアは、素手で敵を攻撃する。でも痛そうだ。

不可解といおうか、怪しいといおうか……。占い師のサニアは、他のメンバーとは趣を異にする特殊能力を使う。サイコロを振り、出た目によって色んな現象を引き起こす〝ランダムダイス〟はその代表格なのだ。出る目によって攻撃力が変わる偶然性。そこに彼女の魅力は集約されている……のか？

シュウ

エルクを一流のハンターに育てたシュウの特殊能力には、やはり攻撃系のものが多い。普段は冷静な彼だが、いざ戦いとなれば前線に飛び出し、獅子奮迅の活躍を見せるぞ。そんな彼の特殊能力の中で、1つだけ異質なのが〝スケープゴート〟。自らの身を盾にして仲間をかばうこの技に、シュウの本質がかいま見える。

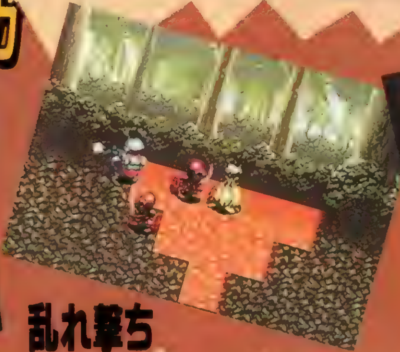


▲シュウは敵を蹴り上げて攻撃する。体術にも長けているのだ。

特殊能力

スピードアップ

ウインドスラッシャー



乱れ撃ち

スケープゴート

百戦錬磨の頼れる男たち＋α

グルガ

力をタメて攻撃力を上げる〝グルガチャージ〟や、敵をつかんで他の敵に投げつける〝グルガスペシャル〟など、グルガ専用の特殊能力は、すべて鍛え上げられた肉体から繰り出されるものだ。エルクやシュウとはまたひと味違う、有無をいわさぬ迫力があるぞ。

▲ローリングソバットで敵を粉砕するグルガ。ちらりと見えるふんどしに男の色気がただよう。

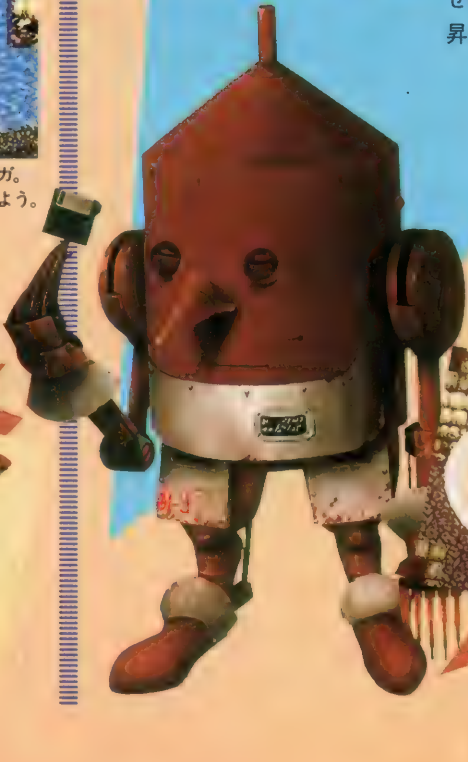
特殊能力

スーパーノヴァ

グルガチャージ

チークベック

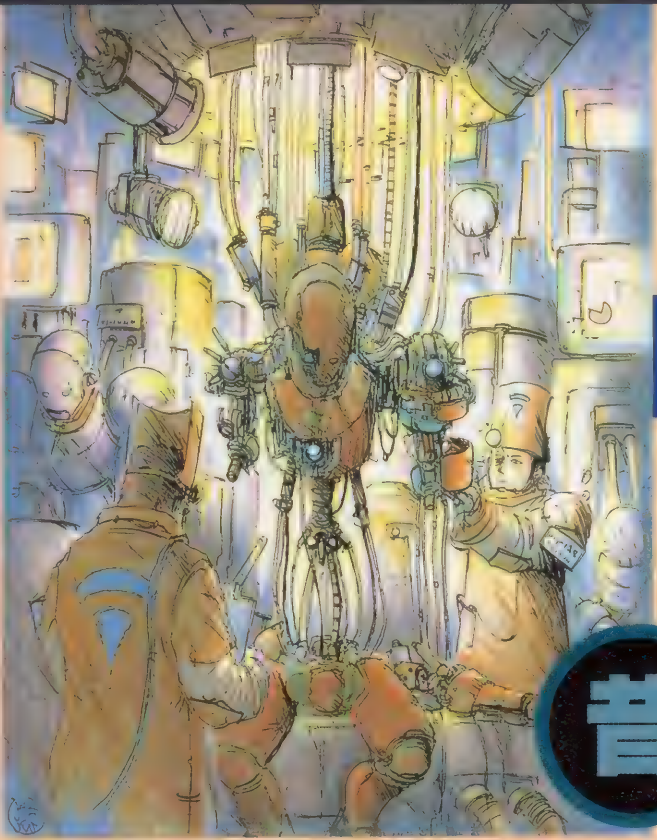
見た感じ、変な奴だが、特殊能力もまたしかりなのがチークベック。彼（人格設定は男）が使う〝しあわせ光線〟は、味方のステータスを上昇させるのだ。



▲尻から火花を放ちつつのジャンプ攻撃には、なかなか愛敬がある。

特殊能力

しあわせ光線



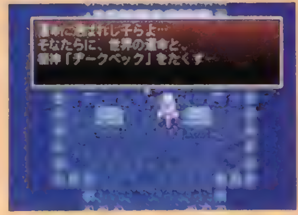
昔

今

何が彼をこんな風に変えてしまったのか…(トホホ)

謎のベールに包まれた
チークベックの正体が今明かされる!!

これまで登場キャラクターとしては紹介されていたものの、詳しい設定については何ひとつ明かされていなかったチークベック。だが、ここにきてついに、その素性が明らかになったのだ！　ここではエルクたちとの出会いも踏まえて、彼の秘密に鋭く迫ってみよう。



▲もしかすると、新たな勇者の訪れを待ち続けていたのかもしれない…。

▲チークが仲間になれば、ユニット探しという、新しい旅の目的が生まれる。

どうやらチークベックだけは、他のキャラと違って経験値でのレベルアップはしないらしい。チークベックは世界各地に散らばるパワーユニットを装備することでのみ、戦闘能力のアップが可能なのだ。まずはユニット探しが先決になるだろう。

●チークベックの生い立ち

かつて聖柩（アーク）を封印し、世界を救ったとされる伝説の七勇者を守護していた機神団の長。最強の敵〝グロルガルデ〟との戦いで相打ちとなり、地中深く埋没してしまっていた。そして、エルクたちにより発掘され、ヴィルマー博士の手で再び動けるようにはなったが、かつての勇姿は見る影もなく、マヌケなフォルムとなって……。

▲勇者を護って戦ったロボットといっても、今はその記憶の大半が失われている。

●エルクたちとの出会い

飛行船ヒエンの失速により、ヤゴス島に不時着したエルク、リーザ。そこでヴィルマー博士に助けられた2人は、彼の孫娘、リアを救出すべく古代遺跡に向かう。遺跡の中でエルクたちは、埋もれていた古代ロボットが突如作動し、魔物に襲われていたリアを助ける姿を目の当たりにする。ヴィルマーの依頼で今度はロボットを取りに遺跡に入る3人。ロボットは自らを「チークベック」と名乗った…。

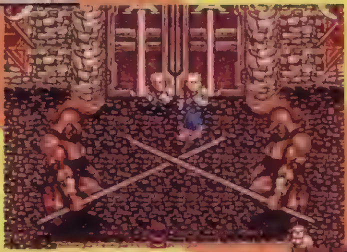
▲▶ヴィルマー博士に修理してもらえば仲間に？

より熱く！ より激しく!!

サブゲーム "幻叩き"も登場

◀サークル状のものに光が差すと、幻が現れる

まずは右の画面写真を見てほしい。キャラクターが立っている場所が闘技場なのはなんとなくわかるのだが、このシチュエーション自体は前作にはなかったものだと気づくだろう。実はこれは、一定の条件を満たすとプレイできるサブゲーム〝幻叩き〟の画面なのだ。ゲームのルールはもぐら叩きのようなもので、プレイヤーはキャラを操作して、闘技場のサークルに出たり消えたりする魔物の幻を攻撃する。そしてゲーム終了時に、倒した幻の数に応じた賞品がもらえるという寸法だ。



ストーリーに関わる重要なポイントであると同時に、数多くの隠しフィーチャーが用意されている場所でもあった前作の〝闘技場〟。どちらかが倒れるまで続く１対１の真剣勝負の興奮を、今だに忘れられずにいる人も多いハズ。今回の『アークⅡ』では、戦闘の迫力や戦略性、さらに娯楽性までもパワーアップさせせた、まったく新しい闘技場が登場。気分を盛り上げるアナウンサーの実況に乗って、より熱く、激しいバトルが展開されるぞ。闘技場がどこにあるのか、また、今回もストーリーに関ってくるのかは残念ながらまだ不明だが、『アークⅡ』の世界を旅するうえで、必ず１度は行っておきたい場所だろう。もしかすると、驚きの隠しアイテムやイベントが見つかるかもしれないし……。

FIGHT

闘技場 再び見参!!

『アークザラッドⅡ』ワールドガイド

●スメリア
前作の舞台。かつては〝精霊の国〟として神秘のベールに包まれていたが、ここ数年で驚異的な発展を遂げ、現在では神秘と文明が入り交じった国になっている。

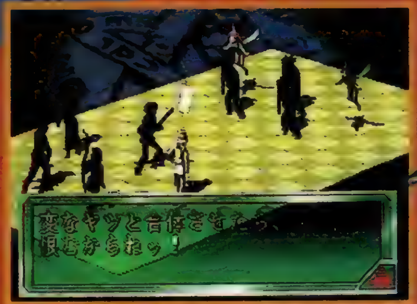
●フォーレス
ハルシオン大陸の中央に位置する山間の国。平地が少ないために人口は少なく、国の中央の盆地に最も大きな街、ラムールがある。外との交流は少なく、閉鎖的な風潮が強い。

●クレニア島
ハルシオン大陸、ロマリア大陸、アデネシア大陸のちょうど中央に位置する小さな島。各大陸の文明発祥の頃から、異文化交流の場として利用された特別な場所。

●アルディア
ハルシオン大陸の大部分を占める大国。もともとは、広大な土地に少数の部族が点在する場所だったが、100年前にアルディゴ連邦として独立して以来急速に発展した。首都プロディアスにエルクの家、インディゴスにシュウの家がある。

●ヤゴス島
アルド大陸の南に浮かぶ島。基本的に未開で、謎に包まれた古代遺跡が存在する。どの国にも属さず、現在ヴィルマー博士がキメラ研究所から逃亡後、この地で生活している。エルクたちが不時着し、チークベックが見つかる場所。

女神異聞録



スペルコンタクト&悪魔合体

新システムついに公開!!

悪魔とのコンタクト、スペルカードの入手、そしてマインドマンサーによる悪魔合体。『女神異聞録』で生まれたこれら新システムのビジュアルをついに公開！ これを読めば、新たな『メガテン』の姿がさらによくわかる！

マインドマンサー イゴール

ペルソナの管理を行っているマインドマンサー。手に持っているイビルホンで、悪魔を召喚することができる。何者かの従者らしいが、その素性は謎。普段は、御影町のベルベットルームでオペラ歌手とピアノ奏者の調べを聴きながらくつろいでいる。

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

©1996 ATLUS

PERSONA
ペルソナ

ようこそ、ベルベットルームへ！

今回の『女神異聞録』での最大のポイントであるベルベットルーム。過去のシリーズにおける「邪教の館」と同様の位置にあるだけに、その重要性は他の施設とは比べモノにならない。このベルベットルームでは、マインドマンサーの力を借りて、悪魔の合体（ペルソナの作成）やペルソナの降魔（チャージ）などを行うことになる。また、不要なペルソナをストックしたり、必要に応じてペルソナをつけ替えたりするのもここでできる。今回、その中でも特に重要な悪魔合体、つまり入手したスペルカードを使って、新たなペルソナを作る場面の連続写真を公開。『女神異聞録』における「合体」の流れが、ハッキリ見えてくるハズだ。

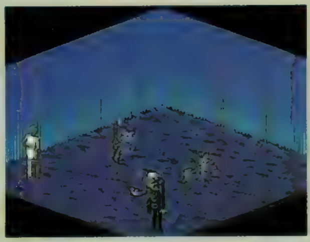
ペルソナ誕生（悪魔合体）の流れ

合体したいスペルカードを選ぶ

▶悪魔から集めたスペルカードをマインドマンサーに渡す。

まずはスペルカードを2枚、マインドマンサーに渡す。スペルカードとは、悪魔の魂をカードに封じ込めたようなものだと考えればわかりやすい。主人公たちは悪魔使いではないため、カードという形でしか悪魔を取り扱えないのだ。また、このカードは単体では何の役にも立たない。

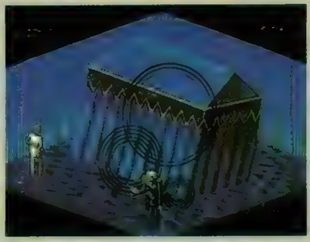
マインドマンサーが悪魔を召喚



▶それぞれのカードから、悪魔を召喚。

マインドマンサーは、渡されたスペルカードから悪魔を召喚する。たとえばジャックフロストのスペルカードならば、ジャックフロストが召喚される。ただし、ただ召喚しただけの悪魔は、「ペルソナ」として主人公たちが扱うことはできない。必ず2体以上の悪魔を召喚しておこう。

いよいよ悪魔合体開始！



▶幻想的なビジュアルとともに合体開始。

召喚された2体を「合体」させることにより、新たな「ペルソナ」が誕生する。この「ペルソナ」を降魔させることで、ようやく主人公たちは悪魔の力を手に入れることができるのだ。悪魔の合体シーンでは、天幕が降りてきて2体の悪魔を包み込むというビジュアルシーンが流れる。

新たなペルソナ誕生

こうして誕生したペルソナはベルベットルームにストックされる。この部屋で、主人公たちはそれらペルソナを自由につけ替えることが可能。できあがるペルソナは、合体させる悪魔（カード）の組み合わせで変わる。シリーズ伝統の、悪魔合体の楽しさは、ここに受け継がれている。

物語の舞台となる御影町はこんな町

今回の物語の中心となる御影町、その全貌がついにハッキリした。病院、学校、地下鉄と、なじみのある施設がとりそろっていて、架空の町ながらかなりのリアル感を持っている。この町以外にも舞台が広がるかどうかは、まだ謎なのだ。

◀これが御影町の全体図だ。様々な施設が存在している。

セーブはこちらで……

「女神異聞録」でのセーブは、「セーブの森」と呼ばれる場所で行う。この森に棲む精霊（？）の力を借りてセーブをするのだ。御影町のフィールド上に存在しているのは確認できたが、ダンジョン内でセーブできるかについてはまだ明らかではない。

◀これがフィールド上に存在している「セーブの森」の外観だ。ここは、ゲーム中に何度も訪れることになりそうだ。

▶この巨大な木に語りかけて、現在の状況をセーブしてもらう。必要なブロック数など、セーブに関する詳細はまだ不明。

コンタクト 完全解明 BASIC

まずは全体の流れを覚えよう！

悪魔の合体にはスペルカードが必要だ。そしてそのスペルカードを入手するためには、悪魔との交渉（コンタクト）が必要になる。ここでは、その交渉の過程をわかりやすく紹介するぞ！

妖精オベロンの使い **トリッシェ**
小さな島の住人で、お金を払うと体力を回復してくれる精霊。妖精の中ではかなりの[illegible]らしい。

CONTACTの流れ

1. 悪魔とのエンカウント
2. 戦闘コマンドで「CONTACT」を選択 — A
3. どの悪魔とCONTACTするかを選択 — B
4. 誰がCONTACTするかを選択 — C
5. CONTACTコマンドを選択 — D
6. CONTACT開始、悪魔のリアクション
7. CONTACT終了

A CONTACTをとるときは月齢にも注意しよう

悪魔とのコンタクトをとるさいには、月齢の状態にも十分注意を払わなくてはならない。そのときの月齢の状態によって、悪魔の感情に微妙な変化が起こっているのだ。具体的には、満月ならば気分がハイになっていて、新月ならば冷静で若干臆病になっているといった感じだ。ただし、以前のシリーズのように、満月の状態ではまったく会話にならない（無条件で戦闘に入る）ということはないようだ。

▲月齢は画面左端に表示されているので、常に気を配っていよう。

▼交渉したい悪魔が数匹登場した場合、交渉はその悪魔全体と行うことになる

交渉をするのは、悪魔単体ではなく、種族ごとに行う。実際に話をするのはその種族の代表となる1匹のみだが、たとえば交渉の結果その悪魔が逃走した場合、その種族全体が一緒に逃走してしまうのだ。また、AとBの2つの種族が出現し、Aと交渉を行って何らかの交渉結果が出た場合、以後その戦闘内ではAとの交渉はできなくなる。

B CONTACTする悪魔は個体ではなく種族単位で

C キャラクターによってCONTACTコマンドが違う!

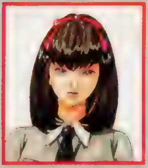
キャラクターたちは、それぞれ4種類の交渉コマンドを持っている。交渉する悪魔によって、有効なコマンドや不利なコマンドがあるから、誰が、どう交渉するかが重要になってくる。ここでは、それぞれのキャラの交渉コマンドを完全紹介しよう！

▲交渉コマンドからも、キャラの性格が読みとれそう。

主人公

ゲームの主人公だけに、悪魔と交渉する機会は多くなりそうだ。主人公が「歌う」場合、専用の効果音を聞くことができるぞ。

説得する	同情する	挑発する	歌う



麻希

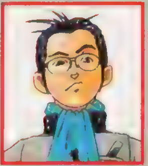
ヒロインの麻希は、頼んだりおだてたりと、なかなか口達者な様子。おだてて増長させ、頼み込むという、下手に出るタイプの交渉が得意のようだ。

頼む	おだてる	でまかせ	増長させる

ブラウン

かなりお調子者っぽいコマンドがそろっている。陽気な悪魔に効果がありそうだ。さすがにナンパは女性悪魔にしか効かない!?

ナンパ	笑わせる	世間話	驚かす



南条

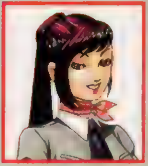
物で釣ったり、演説したりと、いかにもひねくれた優等生タイプの南条らしいコマンドだらけだ。単純な性格の悪魔に効果がありそうだ。

物で釣る	演説する	一喝する	皮肉を言う

マーク

相手をバカにするようなコマンドが多くて、使いがってがなかなか難しそう。彼の「踊り」にも、専用の効果音がついているぞ。

踊る	挑発する	見つめる	ホラを吹く



エリー

コマンド種類が豊富でバランスがよいのが特徴。彼女の「歌う」は、主人公の場合とは悪魔に与える印象が微妙に違ってくるらしいぞ。

怖い話	歌う	冷やかす	脅す

ゆきの

気弱な悪魔に効果のありそうなゆきののコマンド。彼女の「無視する」は、もしかしたら目立ちたがり屋の悪魔に対しては効果があるのかも。

いじめる	さとす	怒る	無視する

感情ゲージ

JOY

喜びを表すゲージ。これが高くなれば、交渉は有利になりそう。良い結果が期待できる。

ANGER

怒りの感情を表すゲージ。怒らせると、ロクな結果にはならない。

FEAR

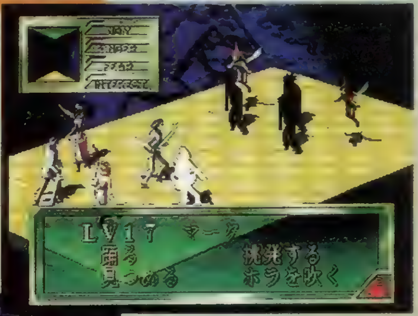
恐怖を表すゲージ。臆病な悪魔の場合、逃走してしまう可能性も。

INTEREST

興味を表すゲージ。これが高いということは、主人公たちに高い関心を持っているということだ。

悪魔たちは「興味」「怒り」「喜び」「恐怖」の4つの感情を持っている。交渉コマンドを選択するごとにこの感情度が上下していき、4つのうちどれかの感情が頂点に達することで、何らかの結果が出て交渉は終了するのだ。この感情の移り変わりは、感情ゲージによってリアルタイムに知ることができる。このゲージを常にチェックしながら、その悪魔にはどんなコマンドを使えばいいのかをしっかり把握しておこう。

▼どうやら、かなり怪しまれてしまったようだ。ここは、ご機嫌をとって「喜び」の感情を引き上げるようにしよう。



▶悪魔の気を引いて、主人公たちに興味を持たせよう。相手の恐怖心をなくしてあげるのも、けっこう重要なポイントだぞ。

◀これは、「恐怖」の感情を上げるのに失敗した例。悪魔を怖がらせるのは、さすがにそう簡単にはいかないようだ。

D 感情ゲージに注意しながらCONTACTを有利に進めよう!!

キミは悪魔とのCONTACTに成功できるか!?

CONTACT

コンタクト
完全解明 MASTER

CONTACTシステムをさらに深く理解する

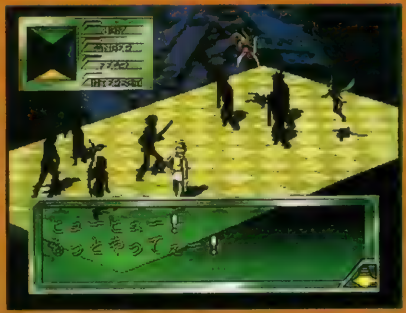
全体的なCONTACTの流れを覚えたら、次はさらにステップアップ！　ここでは、CONTACTをより深く理解するための知識について紹介していこう。

悪魔の性格とCONTACTコマンドの関係

「女神異聞録」における悪魔とのCONTACT（交渉）は、今までの「メガテン」シリーズのように交渉相手である悪魔の種族や性別、性格によってCONTACTの方法を変える必要があるのだ。性格のタイプも「臆病だが狡猾」や「傲慢だが冷静」といった複雑なものばかり。さらに月の満ち欠けや、出現数によっても性格は微妙に変化する。複雑な悪魔たちの性格とCONTACTコマンドの微妙な相性関係を把握することが、悪魔との交渉をよりスムーズに進めるポイントだ。

この「女神異聞録」でも奥深い悪魔との会話が楽しめるだろう。

性別にも注意



▶女性の悪魔に対しては、男性が交渉に臨もう。

▼中には男性か女性か判断のつきにくい場合もある。

全体的な傾向として、男性キャラの場合は女性悪魔に、女性キャラの場合は男性悪魔に対して交渉をすれば「興味」や「喜び」が上がりやすくなっている。交渉をするときに、異性を代表にすれば有利に進むというのは、現実世界と同じなのだ。

悪魔の性格を読め！

悪魔の持っている性格はじつに多彩。同じ高慢な悪魔でも、高慢でなおかつ愚かであったり、高慢だが冷静であったりもする。こういった相手の性格を読み、適切なコマンドを臨機応変に使いわけていくことが、交渉においてもっとも重要なポイントであり、また醍醐味でもあるのだ。この交渉は、悪魔合体とはまた違った、限りない中毒性を秘めているぞ。

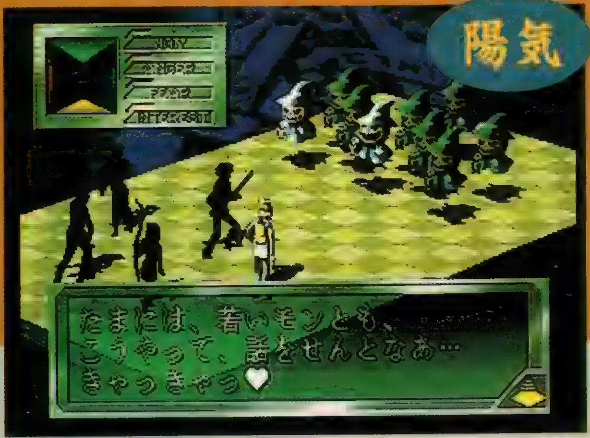
高慢

▲ここで腹を立ててはいけない。CONTACTを成功させるためには我慢。

強気

▲感情の「恐怖」が低かったり、悪魔の出現数が多い場合は強気になるようだ。

陽気

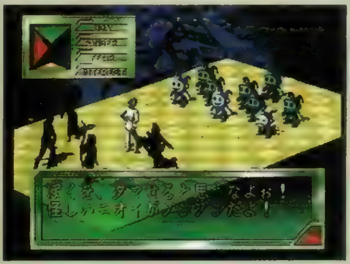


▶悪魔たちの中には、満月時になると気分がハイになり、陽気になるヤツもいるぞ。

CONTACT後におこる結果

交渉は、悪魔の４種類ある感情（興味、怒り、恐怖、喜び）の内どれかが頂点に達した時点で、何らかの結果が出て自動的に終了する。ここでは、そのとき起こる結果について紹介しよう。

▲交渉の主な目的は、スペルカードの入手だ。しかし、たとえ交渉が大成功に終わったといっても、必ずスペルカードが手に入るというワケではないのだ。



◀悪魔を怒らせてしまうと（怒りの感情が頂点に達してしまうと）その時点でＣＯＮＴＡＣＴは終了し、その後の戦闘がかなり不利に。できるだけ相手を怒らせないようにしよう。

CONTACT 成功　スペルカードが入手できるとは限らない!!

以下のような結果が出れば、交渉はまず成功と思っていい。中には特殊な交渉（ペルソナトーク）でないと起こらないという結果や、ＣＯＮＴＡＣＴでしかもらえないアイテムなんかもあるぞ。

◀たとえあまりにも少なくても、もらえるだけ有り難いと思おう

例

- スペルカード入手
- 魔石入手
- お金入手
- 経験値入手
- 味方ＨＰ回復
- 宝石入手
- 特殊アイテム入手
- 平和的戦闘回避
- アイテム入手＋敵逃亡

ETC

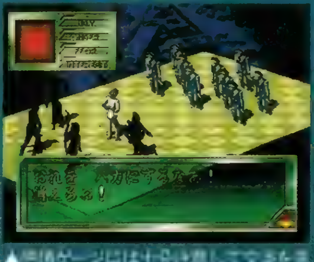
CONTACT 失敗　その後の戦闘が不利になってしまう

相手を怒らせた場合、たいていロクな結果は起こらない。以下のような結果が出た場合は、失敗したと思おう

例

- 殴られる
- バッドステータスになる
- 悪魔の攻撃力アップ
- 先制攻撃を受ける
- バッドステータス＋先制攻撃

ETC



▲感情ゲージには十分注意して交渉を進めていこう。中にはとても怒りっぽい悪魔もいるので、あんまり挑発的な態度は控えたほうがいいぞ

『ペルソナトーク』とは…!?

悪魔との交渉のさい、ときとしてキャラクターがつけているペルソナが、勝手に悪魔と会話を始めてしまう場合がある。これが「ペルソナトーク」だ。この「ペルソナトーク」が発生する条件は、以下の３パターン。どの場合も、始めての交渉のさいにのみ起こる。場合によっては悪い結果になってしまうこともあるので、自分のつけているペルソナにも注意しなくてはならないぞ。

▲これはパターン２の場合だ。面倒な会話もなくスペルカードをもらえるので便利。

パターン１	交渉をするキャラがつけているペルソナと、交渉相手である悪魔が同じ種族だった場合。	交渉相手の悪魔の「興味」と「喜び」が上昇した状態になる。その後、通常どおりの交渉が開始する。
パターン２	交渉をするキャラがつけているペルソナと、交渉相手の悪魔が、仲が良い（神話で、兄弟や同志である）。	悪魔のレベルがパーティのレベル以下ならば、確実にスペルカードをもらえる（ペルソナ出現の演出あり）。
パターン３	交渉をするキャラがつけているペルソナと、交渉相手の悪魔が、仲が悪い（神話で、敵対、仇同士である）。	悪魔の「怒り」ゲージが最大になり、交渉は一方的に中断される（ペルソナ出現の演出あり）。

CONTACTできない場合もある

交渉は、悪魔となら誰とでもできるワケではない。相手がボスである場合や、相手のステータスが正常ではない場合などでは交渉はおこなえない。また、以下のような場合は、交渉はできても、スペルカードはもらえないのだ。

すでにスペルカードをもっている場合

◀すでにその種族のカードを持っている場合は、このようになる。同じ種族のカードは２枚以上持てない。

相手よりレベルが低い場合

◀相手よりもレベルが低い場合は、このように怒られてしまう。レベルを上げて再挑戦だ。

ムダのない交渉でスペルカードを入手せよ

クライム・クラッカーズ2

CRIME CRACK

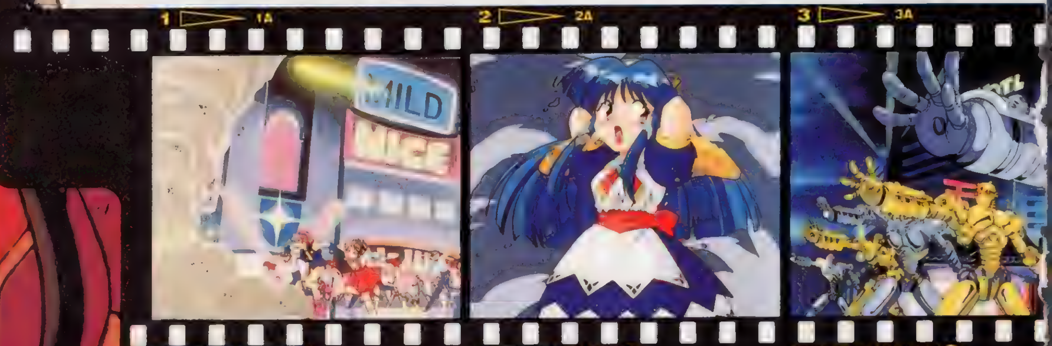
クライムクラッカーズ2

ジャンル	3D·A·RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 対戦ケーブル
発売日	夏予定		

前作からシステムが大幅に改良され、キャラクターも一新された『クライムクラッカーズ2』。期待度大のこのゲームのオープニングムービーを、まずは大公開！

前作のエンディングでプレイヤーを仰天させたあのアニメーションが、『2』ではいきなりオープニングから登場するぞ。キャラクターたちは前作以上にアップテンポな動きを画面狭しと披露してくれるのだ。クオリティの高さも前作以上だぞ!!

前作のラストで誰もがド肝をぬかれたあのムービーを超える!?



©Sony Computer Entertainment Inc　※画面は開発中のものです

オープニング ムービー セル画 大公開

特報!

電撃ならではのBIGプレゼント！
オープニングセル画を50名の読者に!!

スピーディかつ流麗なコマ割りが必見のオープニングムービー。そのセル画をドーンと50名にプレゼント！　欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記して、下のあて先に送ってほしい。しめ切りは7月28日（当日消印有効）。

【あて先】
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　電撃プレイステーション編集部「クラクラ2セル画」係

主人公 セリアと仲間たち

『クライムクラッカーズ２』に登場するキャラクターを紹介しよう。ただしこのゲームはマルチシナリオなので、展開によっては仲間になってくれるどころか、出会うことすら不可能なキャラもいるぞ。前作の主人公エミリアに憧れる少女セリアとその仲間たちが、どんな冒険活劇を繰り広げるのか楽しみだね。

セリア
パーティのリーダーとして大活躍をするセリアは、エミリアに憧れてクライムクラッカーになってしまった大富豪の一人娘。おさるの「えんくぅ」とはいつも一緒。

シーザ
見た目や行動はがさつだけど、心やさしい狼系亜人種の格闘家のシーザ。彼女は強力な攻撃力をもち、対ボス戦のときには大活躍をしてくれるハズだ。

ウェンディ
大富豪の一人娘、セリアの世話役として行動するメイドさんのウェンディ。回復や防衛面の担当が主となるが、時には掃除道具を手に、勇敢に戦ってくれたりする。

ベイツ
幼い頃に生き別れとなった少女を探すためにギャラクシーポリスとなる。ダウ太陽系支部のホープで、セリアの心強い仲間となって大活躍してくれるぞ。

PAN･G
特殊なサイボーグに改造されたPAN･G。実は記憶喪失中。彼女がメンバーになるかならないかは、ジャンマイケルが重要なポイントになっているらしい。

マードック
セリア達メンバーが搭乗する宇宙船「NEWグッピー号」のパイロットとして大活躍するマードック。彼はメカニックマンとしても一流の腕をもっている。

ドルフ
見た目でもわかるようにドルフはイルカ系の亜人種。サイボーグに改造されたPAN･Gと同じようにストーリーの展開によって仲間になったり、ならなかったりするぞ。

ジャンマイケル
見た目はロボットのようだが、実はセリアの祖父のジャンマイケル。彼は元軍人で冒険家でもあった。脳をサポート･ドロイドに移植して、セリア達の手助けをする。

豪華声優陣を起用！主題歌にも注目だ！

気になる声優陣は、右で紹介している３人がすでに決定。岩男さん、野上さん、宮村さんは、『クラクラ２』の主題歌のボーカルも担当し、３人が奏でる美しいハーモニーはファン必聴の感動モノ！　なお、残るキャラクターについても、豪華なキャスティングになる予定だ。

セリア役 岩男潤子さん
OVAの「KEY THE METAL IDOL」で主役のキィを好演。PSでは「メルティランサー」のサクラ役で出演したのが記憶に新しい。

ウェンディ役 野上ゆかなさん
「ウェディングピーチ」のゆり役やOVA「モルダイバー」の未来役。PSでは「アドヴァンストV.G.」の武内優香役などに出演。

シーザ役 宮村優子さん
TV「エヴァンゲリオン」のアスカ、「ウェディングピーチ」のひなぎくなどを演じる。気の強そうなシーザにはピッタリな配役。

進化した戦闘システム 敵の動きもより多彩に!

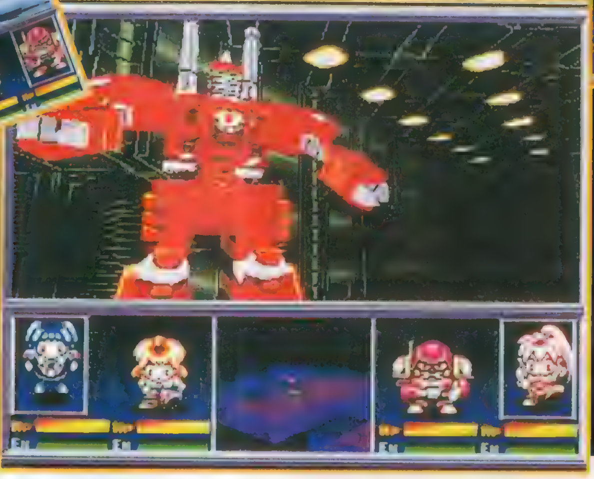
『クライムクラッカーズ2』ではダンジョンに高さの概念が導入された。それにともない敵キャラの出現方法や攻撃パターンが、前作よりずっと多彩なものになっている。戦闘システムも、ガードしつつ「サイド」ウェポンで攻撃できるようになり、戦術性もパワーアップ！ 2P協力プレイが可能なのも要チェックだ！

サイボーグ海賊 ラッド

パワー重視の戦闘が得意な敵。その重厚な存在感が、迫力たっぷりに演出されている。

ヘビ型戦闘機 ガンクロウ

眼からレーザーを放ち、尾を振って攻撃してくるガンクロウ。まさに"ヘビ"のようなそのリアルな動きに注目!



合体ロボ ゲットΩ

それぞれが個別の攻撃パターンを持つ3つのユニットが、巨大ロボットに合体し、攻撃力をアップして襲ってくるぞ。当然ゲーム中には、今回紹介した3体以外にもいろいろなザコキャラやボスキャラが登場する。それらは単に攻撃のバリエーションが増えているだけではなく、PSの機能をフルに使いリアルかつスムーズに襲ってくるのだ。前作よりもパワーアップした分、倒しがいも増しているぞ。

アニメーション監督奥田氏が語る『クラクラ2』アニメーションのセールスポイント

『クラクラ2』のアニメーション監督、奥田誠治氏は、OVA『ドリームハンター麗夢』シリーズやTV『銀河戦国英雄伝ライ』などで活躍した実力者。その奥田氏によると、『クラクラ2』のアニメーション最大のセールスポイントは、圧倒的なボリュームとクオリティの高さだとか。オープニングとエンディングだけでなく、シナリオ間にもアニメが挿入されるなど、そのボリュームは確かに半端じゃない。デジタル編集による質の高い合成処理は、画面の奥行きや立体感を見事に表現し、キャラを魅力的に描くことにも成功している。これはもう、期待するしかない！

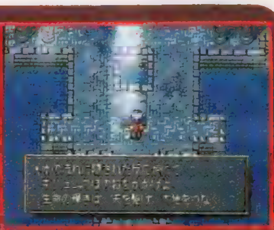
ワイル

今回は、全体マップから各地の紹介を、ロディの操る兵器“アーム”などから、この世界の姿を明らかに。もちろんストーリー紹介もあるぞ！

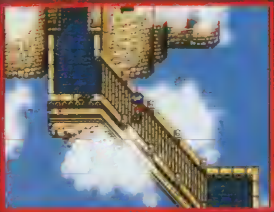
WORLD 冒険の舞台

ロディ、ザック、セシリアの3人の主人公が旅するファルガイアの世界。今回は、世界マップにより、ついにその全体像が明らかになったぞ。

かつては、守護獣ガーディアンの加護によって、緑あふれる美しい世界だったが、魔族との戦いでガーディアンたちが力を失ったため、戦乱の傷をいやすこともできず、現在では荒れ果てた大地だけが広がっている。それでも必死で生き残り、文明を復興させようとしている人類の未来のために、ロディたちは戦うのだ。



▲水の流れる建物は、海の近くか、水中にある遺跡だろうか。



▲ストーリーが進めば、こんな場所にも行くことに。雲の上の遺跡？

ザックのスタート地点 記憶の遺跡

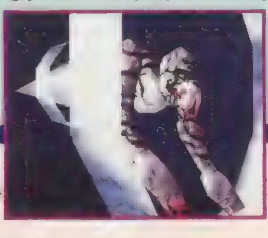
各地に残る遺跡は、かつて人類が築いた高度な文明の名残である。トレジャーハンターによってほとんどの財宝が持ち去られた遺跡を“枯れた遺跡”と呼ぶが、ここには侵入者を阻むワナがあるため、まだ財宝が残っている。

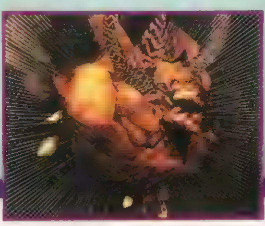
▶壁から槍が飛び出す廊下他にもさまざまなワナが。

KEY WORD ガーディアン

ファルガイアを守護する神のような存在。炎や水、山のように自然のものから、剣や城といった人工物、さらには人間の心など、この世界のさまざまなものに宿っている。1000年前の魔族との戦いによって深く傷つき、守護者としての役割を果たす力を失ってしまった。現在は石盤の形で休眠しながら、ロディたちを待っている。

▼風の守護獣フェンガロン。石盤を手に入れれば力になってくれる。





▲山に宿る守護獣ディノギノスの攻撃は、巨大な岩を降らせる。

セシリアのスタート地点 クラン修道院

守護獣ガーディアンを信仰する、古い歴史を持つ修道院。男子禁制の、全寮制の女子校でもあり、魔法を学ぶことに関しては名門。セシリアを含む、多くの高名な魔法使いをおくり出している。

▶セシリアは、幼い頃からここで魔法を学んできた

ドアームズ

ワイルド アームズ

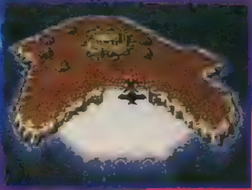
ジャンル	RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

“ファルガイア”の全貌が見えた!

新発見 帆船と飛空機械初登場

ロディたちの行動範囲を広げてくれる乗り物が、いよいよ公開されたぞ。この世界の主な交通手段にもなっている船、そして、古代文明の遺産と思われる飛空機械だ。この乗り物でどんな場所へ向かうのだろうか。

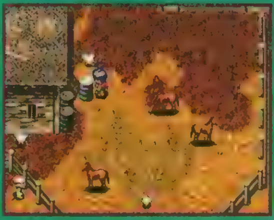
▲飛び抜けた推進力を持つ、商用の帆船だ。



▼飛空機械があれば、高い山でも越えられる。

ロディのスタート地点 サーフ村

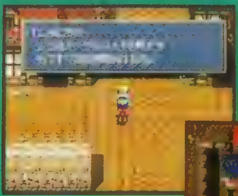
貧しい小さな村。南の洞窟ベリーケイブでとれる薬草が村の収入源だったが、洞窟にモンスターが棲み着いてしまったため、それも途絶えている。村の人々は善良だが、よそ者であるロディには冷たい部分もある。



◀村に滞在しながら、仕事を手伝っているロディ

3人が出会う町 アーデルハイド

ファルガイアの中でも最も豊かな町で、人々の生活水準も高い。学問が盛んな学術都市であり、特に古代文明の研究は国によって奨励されている。古代文明博覧会の開催も、その一環として計画されたものだ。セシリアはこの国のお姫さまなのだが…。



◀博覧会をひかえた、アーデルハイドの町

▼博覧会では、さまざまなゲームも楽しめる。

KEY WORD 魔族

ファルガイアとは別の次元にある世界〝魔星ヒアデス〟からやってきた、鋼の身体に水銀の血が流れる生命体。彼らの故郷ヒアデスはすでに崩壊しており、新たな大地ファルガイアを狙っている。全ての魔族を生みだした支配者〝マザー〟を頂点とし、さまざまなタイプの魔族が存在する。

©Sony Computer Entertainment Inc. ※画面はすべて開発中のものです。

STORY

髪とともに過去を断ち切り新たに旅立つセシリア

アーデルハイド王国を襲撃した魔族ベルセルクに、ロディたちは敗北する。"なみだのかけら"を奪われた彼らは…。

ザックに「お姫さまは足手まといだ」と言われたセシリアは…

ロディたちの敗北によって、セシリアの持っていたペンダント"なみだのかけら"は、魔族の手に渡ってしまう。世界の運命にも関わる秘密が隠されているという"なみだのかけら"を取り戻すため、協力を承諾したロディ、ザックとともに、魔族を追う旅に出る決意を固めたセシリア。ザックは、そんな彼女に対して、王族への不信感をあらわにするが…。

▲なみだのかけらを奪われたばかりか、国王は重傷を負ってしまう。

▼過去に何かあったためか、ザックは王族であるセシリアを信頼できない。

▲決意を示すため、ザックの剣を取り、長い髪を切り落としたセシリア。

父の死を乗り越え、"なみだのかけら"を取り戻す旅に出る

美しい亜麻色の長い髪をバッサリと切り落とすことによって、決意の固さを示して見せたセシリア。その姿を見届けて、魔族の襲撃によって、傷を追ったセシリアの父、アーデルハイド国王は息を引き取った。国葬の列が悲しみに沈む町の中を通り過ぎていく。そしてその翌日、ロディ、ザックとともに、冒険のための軽装に着替えたセシリアの姿があった。

こうして、運命によって結びつけられた3人は、魔族との本格的な戦いに向けて、新たに旅立っていくのだ！

◀国をあげての国王の葬儀に、ロディ、ザック、セシリアも参列。

◀なみだのかけらを追って、3人の本当の戦いはここから始まる。

新発見 髪を切ったら、キャラのグラフィックも変わった！

今回紹介したイベントで、髪を切った後、戦闘などでのセシリアも、すべてこの活動的なイメージのものになるのだ

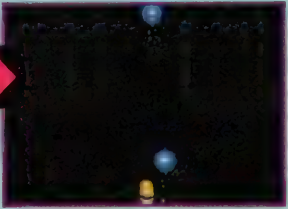
◀▲キャラクターも一新。活動的になったセシリアもなかなか魅力的だ。

KEY WORD なみだのかけら

セシリアが肌身はなさず持っていた、アーデルハイドの王族に代々伝わるペンダント。これを使うとあかない扉をあけることなどができる。不思議な魔力を秘めているが、魔族が狙うほどのその真の力は、いまだに謎である。

▲封印図書館の入口を探して、像の前でなみだのかけらを使うと…。

▼不思議な光が現れて、セシリアを導いてくれるのだった。



ロディが使いこなす強力な武器“アーム”

3人の主人公は、それぞれ得意の特殊攻撃を持っている。今回はその中から、ロディのアームについて紹介しよう。

序盤で使えるアームを紹介

アームは、魔族との大戦当時に多く開発された、魔族の攻撃能力を取り入れた兵器。この武器を使うためには、アームの構造と精神を通わせることが必要で、その潜在能力を持つ者しか扱えないのだ。

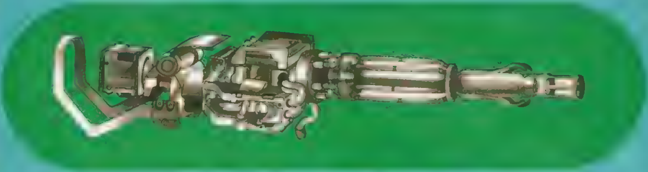
◀その高い攻撃力は、戦闘の要となるだろう。

1 ハンディキャノン

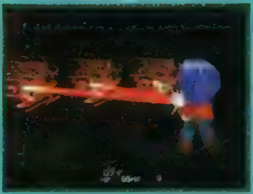
スタート時から使うことができる基本的なアーム。その名の通り、手に持てるくらいのサイズのミサイルランチャーといった感じのもので、命中率や装弾数が優れている。

2 バニシングレイ

単体の目標を集中攻撃するレーザーキャノン。その破壊力には、すさまじいものがある。それだけにエネルギー消費が多いため、使用回数は限られるだろう。

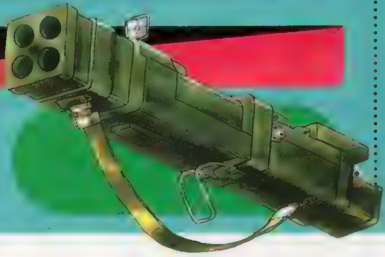


3 プリズムレーザー



プリズムによって、広範囲に美しい光線をふりまいて攻撃する、小型のレーザー兵器。威力はそれほどでもないが、1グループの敵を攻撃できる。

4 ABMランチャー



小型のABM（アンチ・ビースト・ミサイル）を発射するランチャー。多数のミサイルによって攻撃することができる。

5 ツインデバイス

精神による遠隔操作で、ロディの周囲を回転する球体（デバイス）を操作する変わったタイプのアーム。その効果も特殊で、攻撃と防御を同時に行うことができる。

アームマイスターの手で、弾数補給&パワーアップ!

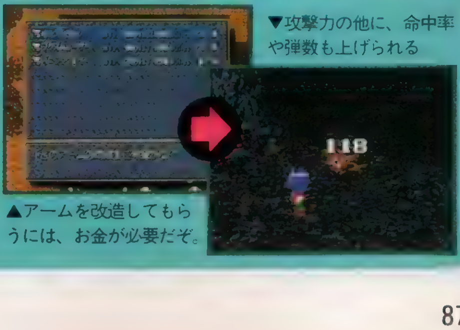
ゲーム中でロディが使えるアームは、ストーリーの進行とともに、さまざまな形で入手することができ、最終的には8種類のアームが登場する。その威力は、ロディのレベルアップで上昇するほか、アームの研究者“アームマイスター”に改造してもらうことでも上げられる。アームの使用には弾薬が必要だが、フィールドで入手するアイテム“バレットチャージ”や、アームマイスターの手によって補充できるぞ。

1 アーム屋で弾を補給

▼弾薬数はアームごとに決まっているのだ。

▲この世界には、6人のアームマイスターがいる。

2 アーム改造



▼攻撃力の他に、命中率や弾数も上げられる

▲アームを改造してもらうには、お金が必要だぞ。

全編3Dポリゴンで描かれた本格派シミュレーションRPG

ヴァンダルハーツ 失われた古代文明

徹底的にこだわり尽くした3D表現による演出によって、手に汗にぎる興奮と大迫力の臨場感を味わうことができる。これぞS・RPGの究極型!!

ハデな攻撃&魔法の連続に目が離せない!!

血しぶきを飛び散らせながら倒れる敵、画面いっぱいに展開される魔法シーンなど、戦闘の1場面1場面がとにかく超ダイナミックなのだ!! 個性あふれるキャラクターたちの戦いは興奮の連続だぞ。

▲戦士ラドーが敵を斬る！ 超リアルな3D画面と究極的カメラアクションの相乗効果が生み出すこの大迫力!!

▲魔法をとなえると同時に、敵を氷の柱で包み込む、なめらかでハデハデの魔法アニメーションがカッコよすぎるぜ！

CHECK

VANDAL HEARTS ここがスゴイ! I

何から何まで3Dだらけ!!

フィールドも、戦闘も、カメラアクションも、ぜーんぶ正真正銘の本格的3Dで表現されている。これまでの疑似立体S・RPGとはハナっからモノが違うのだ。この迫力を体験しなくちゃ、S・RPGは語れなくなるぞ。

▲戦闘が始まる前に導入されているビジュアルシーン。

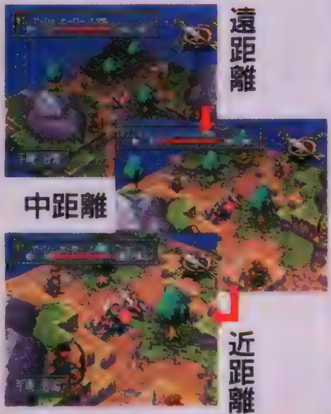
▼こんな角度からも大迫力の魔法を堪能できるぞ。

▲エリナの爆発系の魔法シーン。グラフィックも超キレイ。

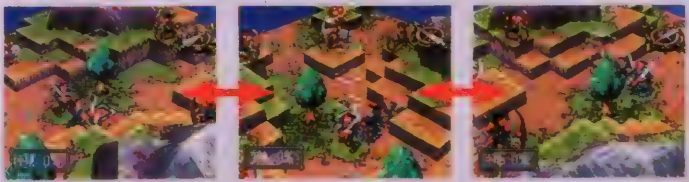
FIELD MAP あらゆる角度に視点変更が可能！

障害物があって敵が見えない場合や、地形を把握したい場合など、画面を拡大や縮小、回転させることができる便利な機能がついている。これによって３Ｄポリゴンの特性がフルに生かされているのだ。

①ズーム変更



②角度変更 左右４方向に90度ずつ



③高低変更 真上・斜め上・真横

CLASS CHANGE 転職システム導入により、"育成"の楽しさをプラス！

キャラは一定レベルに達すると〝転職道場〟で上位クラスに転職することができる。戦士ならばよりグレードアップした〝スーパー戦士〟になれるというワケ。ビジュアルも変化するので、そちらにも注目だぞ

"転職"でレベルUPだ！

転職することによって、キャラの能力は格段にアップするぞ。また、上のリーンやキース、ホルクスのように、全く別の職業に転職できるキャラもいるのだ。

ヴァンダルハーツ 失われた古代文明

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	９月20日予定		

CHECK Vandal Hearts II ここがスゴイ！

キャラの属性も多彩！

属性（職業タイプ）は、大きく下の７つに分類されていて、それがさらに各３段階にクラス分けされている。転職システムを有効活用すれば、いろんなタイプのキャラを育成できるのだ。

		聖	回復系魔法使いタイプ。「魔」と同じく物理攻撃に弱い
戦	戦士タイプで、攻防のバランスのとれた部隊の主力	弓	弓兵タイプ。近接攻撃よりも、遠隔攻撃を得意としている
甲	装甲兵タイプで攻撃力があるが、機動性には欠ける。	飛	飛兵タイプ。機動性が高く、水上を移動したりできる
魔	攻撃系魔法使いタイプ。魔法攻撃に強いが物理攻撃に弱い	武	武闘家タイプ。魔法も使えるオールマイティー型

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET.
※画面はすべて開発中のものです

BATTLE 練り込まれた戦闘システム!!

戦闘システムは、キャラを移動させて攻撃する敵を選ぶといった極めてオーソドックスなもの。だけど３Ｄ表現が完璧なまでに生かされているから、臨場感あふれる超立体的な戦闘が楽しめるのだ。大興奮!!

◀クリアする条件は各マップによって様々。まずは条件を確認して戦闘を有利に進める作戦を考えるのだ。

▶戦闘が始まったら、常にこの真上からの全体マップで、味方と敵との位置関係をしっかり把握しておこう。

大迫力の3D戦闘の流れ

1. 攻撃するキャラを選択する

◀攻撃させるキャラにカーソルを合わせる。そのキャラの現在のステータスも見られるぞ。

2. 移動可能な範囲が表示される

▼カーソルが合っているキャラをもう一度選ぶと、青色の移動可能な範囲が表示される。

敵の特徴もわかる!

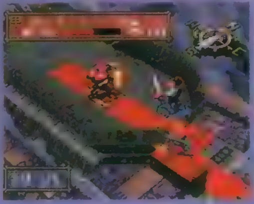
[illegible]

[illegible]

3. 攻撃する敵を決定する

▶攻撃目標である敵に向かって移動し、赤く表示された攻撃可能範囲内に、敵を入れて……。

ちなみにアーチャーだと…



◀[illegible]

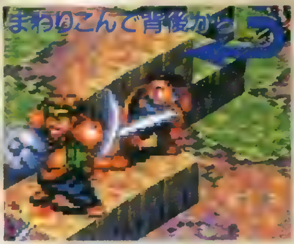
4. 攻撃する

敵との位置関係をすごく重要なのだ!

このゲームでは、キャラに前後・左右・高さの概念が存在している。完全なる３Ｄ表現によって、敵の真正面よりも横や後ろから攻撃する方が、より大きなダメージを相手に与えることができるといった〝リアリティ〟が生まれているのだ。戦略性は高いぞ！

▶正面からの攻撃は、防御される可能性が高いが、横から攻撃すれば、その可能性も下がる。〝向き〟も重要なのだ。

▶敵の上方から攻められれば、大ダメージを与えるチャンスだぞ！



▶背後からの攻撃は、側面からの攻撃よりさらにダメージが大きい。

CHECK ここがスゴイ! III

キャラの特性を生かした戦闘!!

攻撃を受けた後、各キャラはすぐさま〝反撃〟をするぞ。ただし遠隔攻撃を受けた場合は、同じように遠隔攻撃ができるキャラ以外は反撃できない。キャラの特性と位置関係はやはり重要だ。

▼攻撃をしかけてきた敵キャラに対して〝反撃〟をしてくれるのだ。やれ!!

▲「アーチャー」であるホセが、遠隔攻撃を受けた！　そうすると自動的に……。

▲〝反撃〟には、キャラの能力と敵との位置関係が関係してくる。移動にも十分、気を配ろう。

MAGIC ド派手な魔法の数々に驚け!!

今回も、ダイナミックなカメラアクションによって、最大限にカッコ良く演出されたド迫力の魔法を２つ紹介するぞ。常にベストのアングルで展開される魔法シーンの数々……キミにも早く実物を見せたいぜ！

◀「メシア」のホルクスが、攻撃補助呪文を、リーンにとなえはじめると……。

▶足元から青い光が浮きだし、リーンの体のまわりを取りまいてゆく…。超美しいアニメーションなのだ!!

◀リーンを包み込む、青く輝く光のシールド……。これによって防御力は格段にアップするのだ。

▲敵の魔法使いが呪文をとなえると……。

▼無数の剣が弧を描きながら、キースに襲いかかって来た！

▶剣を追うようにカメラはキースにズームアップしていく……。

CHECK ここがスゴイ! IV

数多くの登場人物

ゲーム中には、アッシュの冒険の手助けをしてくれる個性豊かな多くのキャラクターが登場し、さまざまな人間ドラマが繰り広げられる。そんなキャラクターたちをここに一挙に紹介するぞ!!

◀アッシュ 「黒い疾風」と呼ばれる剣の達人。閉息した社会状況に疑問を抱いている。	◀エリナ 行方不明の父を探しながら、アッシュたちと行動をともにする魔法使いの少女。
◀キース 大斧を使う巨漢だが、性格的には冷静沈着という一面を持っている。	◀ホセ お調子者だが、アッシュの隊にとって重要なムードメーカーだ。
◀リーン 弓の腕は一級品だが、自分を危険にさらす戦い方を好むという謎の女兵士。	◀アモン イシュタリア警備兵団に入団した新米兵。やや性格に気弱なところがある。
◀ラドー 近接での戦闘を得意としている。剣を振り下ろすアクションは豪快のひと言。	◀ホルクス 回復魔法や攻撃補助を得意とする白髪の老人。属性は「聖」。
◀サムデラ アッシュやラドーと同じく近接攻撃を得意とする。巨大な盾を装備している。	◀ドルメン 攻撃系魔法を得意とする魔法使いの老人。その破壊力は強大だ。
◀サリア ホルクスと同じで、回復魔法や攻撃補助を得意とする。絶世の美女。	◀ゲニウス ひょうきんな顔がどことなくイイ感じのオヤジ（？）キャラ。属性は「弓」だ。

その他にもまだまだ登場するぞ!

TRAP フィールド上にある仕掛けを有効に使え!

フィールド上には、数多くの仕掛けが存在している。それらの仕掛けは、３Ｄ表現を生かした立体パズル的な要素を含んでいるぞ。敵を引きつけてから、橋を爆破したりなど、アイデアとひらめきが重要なのだ。

▼▶フィールド上に存在する仕掛けは、とにかくいろいろ試してみよう！　そうすれば、新しい道がひらけるかも!?

▶スイッチによって爆破できる橋に、敵をできるだけ引きつけておいて……。

◀▼一見すると上がれないような場所でも、あたりを良く探せばこんな仕掛けが。

聖痕のジョカ
～光と闇の聖王女～

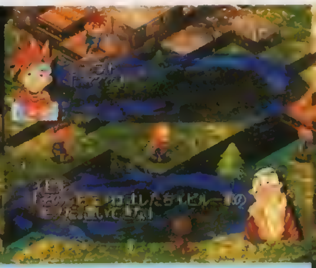
混沌と化した世界を救うため、2人のジョカのどちらかに味方してルーンを集めるマルチシナリオ&マルチエンディングのRPG。今回は物語の序盤を初公開！

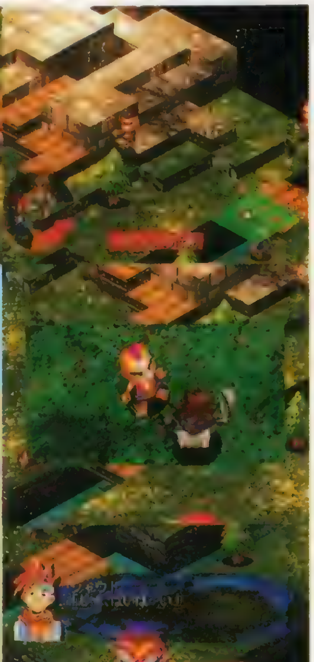
聖痕のジョカ ～光と闇の聖王女～

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

解放されたルーンの行方は…？

封印されていたはずの、力を秘めた24文字の〝ルーン〟が、何者かによって解放されてしまったために、混沌となって大陸の形までもが不安定になってしまった世界。この世界を救うため、天界はすべてのルーンを統合するブランクルーンを持つ少女ジョカを地上に転生させる。ところが、ちょっとした手違いから、ジョカは光と闇の2人に分かれて生まれてしまうことに…。はたして、この世界の運命は？



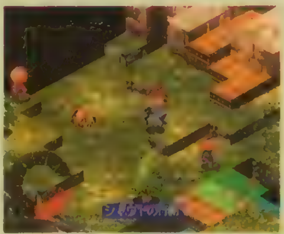


始まりの平原

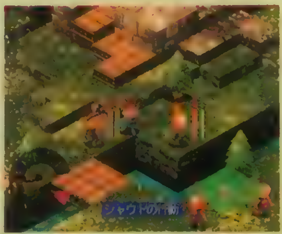
地下の遺跡から、主人公が〝お宝〟を見つけて出てきたところからゲームはスタート。お宝を狙う盗賊の一団と、いきなり戦闘になってしまうのだ。ここでは、主人公が気球に乗って脱出できれば勝ちになるぞ。

戦闘 SLGタイプの立体マップで戦え

立体のマップでは、大きな段差があるとキャラは移動することができない。そのため敵の動きも考えて、追いつめられないように動くことが必要だぞ。敵味方の攻撃は、ポリゴンキャラによる対戦格闘のような迫力のあるアクションで表示されるのだ。



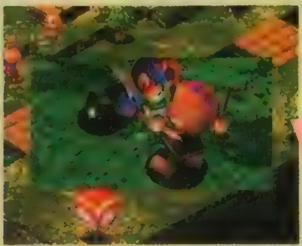
◀小さな段差はジャンプで登り降りができる。左下のゲージが移動力だ。



◀敵を攻撃の射程内に入れると、その範囲内の敵のHPゲージが表示される。

◀戦闘時のコマンドは、わかりやすいアイコンで表示される。仲間キャラがいる場合は、命令も可能だ。

▲攻撃相手を選ぶと、お互いの能力がグラフで比較表示されるぞ。

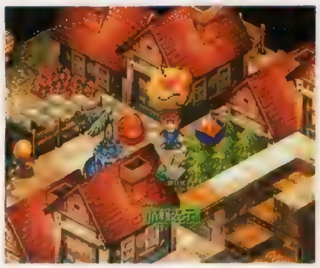


▲ポリゴンキャラによる戦闘シーン。パターンも豊富にあるぞ。

©物語環境開発・相川　有／メディアワークス　TAKARA　CO.,LTD.1996

世界の運命はキミしだい！

プレイヤーの操作する主人公は、この世界に秩序を取り戻そうとする光のジョカと、混沌のままにしようとして彼女のジャマをする闇のジョカ、いずれかに味方して、ルーンを宿した聖痕戦士たちを見つけだし、ルーンを集めていくことになる。刻々と変化する世界マップにも気をつけながら、もう1人のジョカと競争していく。プレイヤーがどちらの側についたか、また、最終的にどれだけルーンを集められたかなどで世界の運命が決定され、さまざまな結末を迎えるのだ。



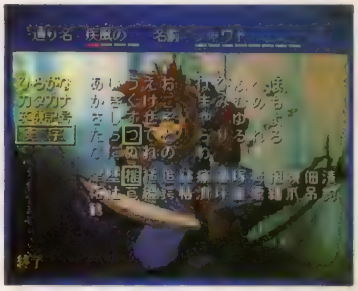
◀街中でもアイコンを使ってさまざまな情報を見ることができる。

宿命のルーンとは？

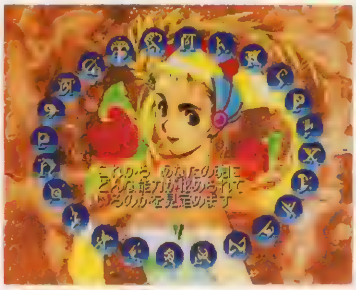
この物語のカギとなる聖痕(ルーン)とは、24の神秘的な力を持つ文字のこと。解放されたルーンは聖痕となって選ばれた人間に宿り、それぞれの意味によってその人間の運命に影響を与える。この聖痕を持つことによって、魔法的な力を発揮する者のことを、聖痕戦士と呼ぶのだ。

8つの質問でキャラメイク

ゲームスタート前に、8つの質問に答えることによって、主人公に秘められた力が決定される。この質問は、24のルーンそれぞれの正位置・逆位置の両方に対応したもの（48パターン）が用意されており、その中から8つの質問がランダムで選び出されるようになっているぞ。ただし、現時点では主人公が聖痕戦士かどうかなど、不明な点も多く、実際のゲームでどこまで影響するかは謎なのだ。

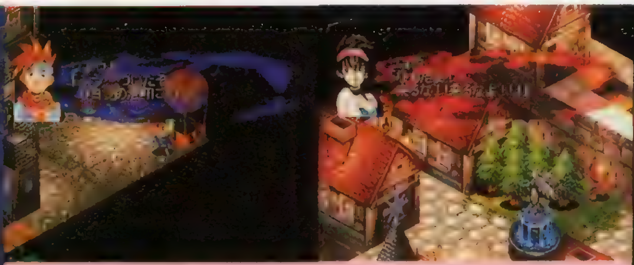


▲主人公には、名前だけじゃなく、通り名も自由につけることができるぞ。



▲キミに8つの質問を問いかけてくる、この女性はいったい誰なのだろうか…？

▲周囲を回るルーンの中から、1つが選びだされ、質問と3つの選択肢が表示される。



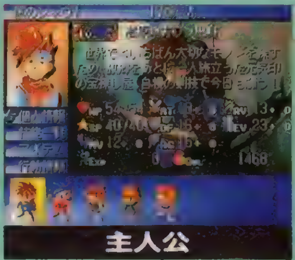
リヨンの街

主人公が気球で到着した小さな街。ところが、街に着くなりせっかくのお宝がどこかへ転がっていってしまう。視点変更も可能な3Dマップを移動しながら、街の人々と話してお宝の行方を探すのだ！

登場人物 メインキャラを紹介！

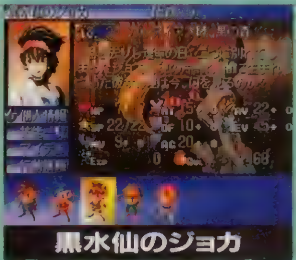
それぞれのステータス画面には、そのキャラクターのプロフィールなども表示されるようになっている。もちろん、他にも多くのキャラが登場するぞ。

ちなみに、彼らの前世にあたるキャラたちが活躍するコミック「聖痕のジョカ」が電撃コミックスから出版されている。興味のある人は読んでおこう。



主人公

◀気ままな冒険者だが、世界の運命に関わっていくことに…。

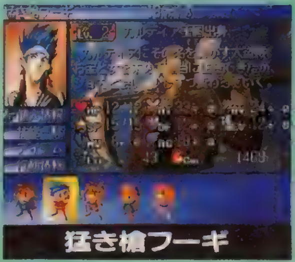


黒水仙のジョカ

◀幼い頃にサーカスに売られた悪い子だが、憎めない性格。

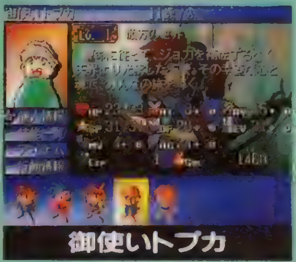
麗しの君ジョカ

◀お姫様として育った、厳格な性格で、ちょっとつきあいにくい？



狂き槍フーギ

◀槍を得意とする盗賊。闇のジョカにホレているらしい。



御使いトプカ

◀天界から遣わされた天使。ジョカの分裂は彼のミスが原因。

PS版の新作RPGとなって、『アルナム』が

アルナムの

～焼塵の空の彼方へ～

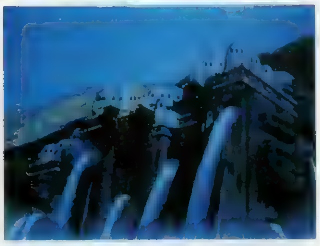
これまで数回にわたって紹介してきた『アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～』。今回は、PSオリジナルのビジュアルシーンを公開するとともに、明らかになりつつある世界設定やシステムについて解説するぞ！

PSオリジナルのゲームシステムを徹底解説!

PCエンジンで好評だったRPG『アルナムの牙』。PSではAVGとして移植されたが、その続編にあたるこの『アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～』は、再びRPGとなって登場するぞ。基本システムや舞台となる世界は、前作から大きく変貌を遂げている。特に戦闘は、新たに導入された「パーティアタックモード」を始め、かなり変更されているのだ。もちろん前作から引き継がれているものもある。中でも、前作で描かれていた「キャラクター同士のドラマ」は健在で、敵と味方に別れた者たちの思いや悲しみ、そして憎しみに重点を置かれたものになりそう。前作で活躍したキャラクターも登場するので、どう絡んでくるのか非常に楽しみなところだ。今回は、このゲームの大きな魅力の一つであるビジュアルシーンを交えて、変更された世界設定や基本システムを解説しよう。

①世界設定

今回は前作から5万年の時が流れた世界が舞台。以前なら普通に使われていた「気法」の力は失われていて、代わりに外燃機関を利用した機械文明が栄華を誇っている。そして、その機械文明を武器として利用し、武力支配を進めた眞弥公国という国が大きな勢力を握っているのだ。



▲切り立った崖に並ぶ人口建造物。こんな所にも人は暮らしているのだろうか？

輝晶石	現在のアルナム世界では、大変貴重とされる鉱石。「機械」を動かす時の「電池」に相当する。専門業者も存在し、換金もできる大切なアイテムだ。
蒸気機関	「輝晶石」を燃焼させ、エネルギーに変換するシステム。簡単に大量のエネルギーを得られるのだが、有毒ガスが発生する、というデメリットがあるのだ。

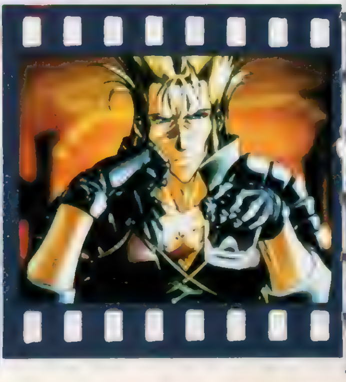
クスミダ

（矩洲海舵）：14歳　男

蒸気加熱されたオリジナルの大剣を武器として使う孤児の少年。思い切りが良く、細かいことを気にしない性格。運動能力に優れ、特に体術が秀でている典型的な戦士なのだ。年上の女性に弱い。

PSオリジナルの最新映像を一挙公開!

『アルナム』の魅力は、なんといっても熱き人間ドラマだろう。その魅力の核となっている登場キャラクターとビジュアルシーン。今まで発表されていなかった最新の映像を一気に公開するぞ。この美しいグラフィックを見て、さらに本作への期待感を高めてくれ！



©RIGHT STUFF

生まれ変わる!!

翼

カリン

（華凛）：13歳　女
クスミダと同じく孤児。物事をはっきりいう性格。薬草に詳しい。クスミダより背が高いことにコンプレックスを感じている。

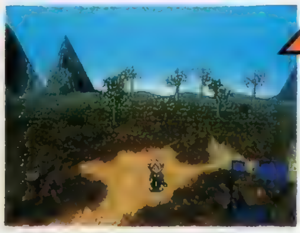
アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ライトスタッフ	対応周辺機器	未定
発売日	年内予定		

②画面構成

「アルナム」の画面で、現在公開されているのはフィールドと街の画面、そして戦闘画面の3種類だ。そのうち、前の2つの画面は見た目に大きな差はない。ここでは、フィールド画面と戦闘画面の2つの写真を見ながら、それぞれの画面の特徴に迫ってみよう。

▲時間の概念があるので、時間の経過とともに背景が変化していくのだ。



フィールド画面

敵と遭遇したり、遠い場所へ移動する際に使うことになるフィールド画面。地形の起伏が疑似ポリゴンで表現され、キャラクターを中心に背景が360度回転する。

戦闘画面

フィールド画面上で戦闘に突入すると、この戦闘画面に切り替わる。戦闘開始直後はこの画面だが、キャラクターの攻撃になると、キャラがアップになるのだ。

③戦闘システム

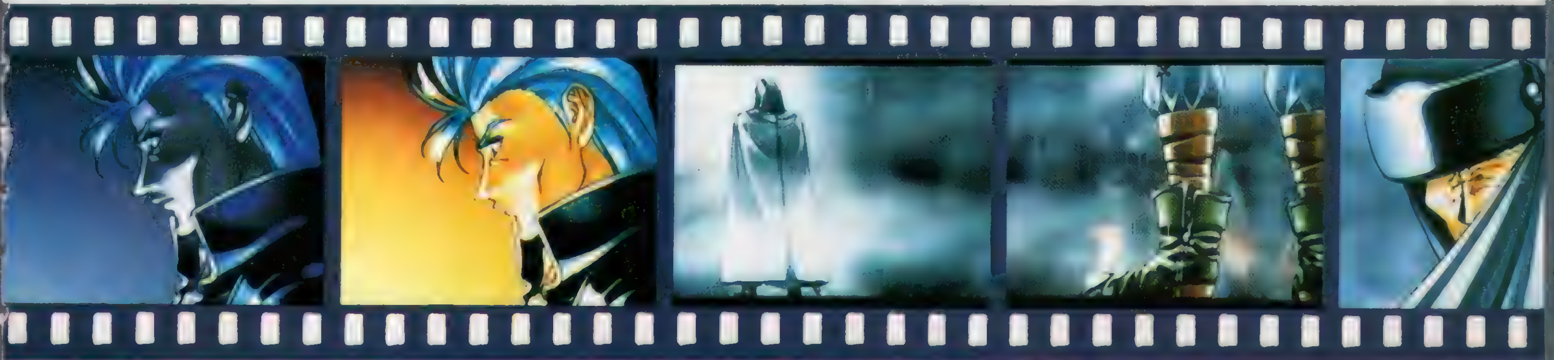
戦闘はランダムで始まるわけではないぞ。フィールド上に存在している敵のシンボルにふれると戦闘が始まるのだ。新たに導入されたパーティアタックモードは、全体行動コマンドで、通常のコマンド入力では発生しない行動をキャラクターが行うのだ。

香華術とは？

気法が失われたアルナムでは、回復などは植物や薬品を調合できる人間だけが行える。香華術とは、その植物や薬品を使って攻撃や回復を行う術のことだ。香華の生成に使われる材料は、戦闘やイベントで入手することになるぞ。

パーティアタックモードの6つの設定

個人攻撃	各キャラが攻撃順に従って攻撃するバーサークモード。もっとも基本的な戦闘方法。	集団回復	個人回復に似ているが、こちらは全員のHPが50%以上になるまで回復を続けるのだ。
集団攻撃	最大4人合同で敵を攻撃する。パーティアタック成功率という数値が影響してくるぞ	解体	最大4人同時で、敵の解体(即死)を試みる。このモードは毎ターン入力の必要あり。
個人回復	パーティ内にHPが50%未満の者がいた場合、そのキャラクターを回復する。	仕掛け	仕掛けを使って、敵のパラメータ低下を試みる。最初の1ターンのみ選択が可能。



王宮の秘宝 テンション

7つの迷宮をめぐり、幻のレインボーダイヤを手に入れろ!!

足を踏み入れるたびにマップが変化するダンジョン。そんな迷宮が7つも用意されている上に、迷宮によって登場する敵キャラの攻撃パターンやトラップがそれぞれ違ってくる。これなら本当に千回以上遊べるぞ。

『ローグ』タイプのRPGが入るたびにマップが変化する!!

プレイするたびにマップが変化する迷宮を探索し、7つの秘宝を集めていくRPG。それがこの『王宮の秘宝テンション』だ。用意された7つの迷宮は、中に入るたびにマップが変化するだけでなく、それぞれにトラップや敵キャラに特徴があるのだ。さらに、迷宮に入るための町での謎解きが加わり、プレイヤーを飽きさせない展開になっている。また、画面を見るとアクションRPGっぽいが、戦闘はターン制で行われる戦略性の高いものなのだ。全編コミカルな感じに仕上がっているが、中身もかなり本格的なのだ。

▲〝デンジャラスゾーン〟に入ってしまった！ 出現する敵の数はハンパじゃないぞ。

STORY

トレジャーハンターの主人公は、ある日、ワイルドロードにある7つの秘宝の話を知る。さっそくワイルドロードに向かうのだが…。

王宮の秘宝 テンション

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	バップ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月予定		

ゲームの流れ 《フィールド》情報を集め謎を解き、迷宮に降りよう

『テンション』では、町の中で情報を集めて謎を解くと、迷宮に入れるようになる。そして、その迷宮をクリアすると、次の迷宮に進めるようになるのだ。

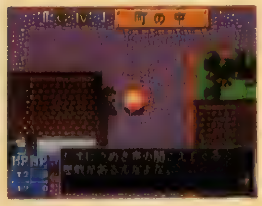
町で謎を解いて

迷宮の入口を探す

秘宝のために その1 冒険を始める前の準備が肝心!

情報収集

町での情報収集は、迷宮の入口を見つけるために欠かせない。とにかく、町の隅々まで歩き回り、多くの人々と話すことが大切なのだ。また、キャラによっては迷宮クリア後にメッセージが変化するものもいるぞ。



▲情報や条件を満たしていないと、通れない場所などもあるのだ。

魔法屋

モンスターとの戦闘で、特に役立つ魔法。冒険の序盤では、店で買って入手することになる。とにかく、迷宮で生き残るためには欠かせないモノなので、冒険前にしっかり買っておくことが大切なのだ。

▲序盤は迷宮で稼いだお金を、魔法購入につぎこもう。

魔法の種類と効果

- ファイアナックル／正面の敵一体を攻撃する火の玉。
- スイミン／敵を眠らせる。
- マッスル／15ターンの間、主人公の攻撃力が倍になる。
- ハヤテ／10ターンの間、2回攻撃できるようになる。
- ワープ／敵をよそに移す。
- ボム／部屋の中の敵すべてにダメージを与える。
- パワー／HPを回復する。
- 探索／アイテムとモンスターの位置をマップ上に表示する。
- スーパーアイ／部屋の中のトラップを光らせる。

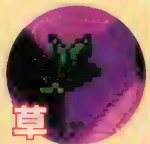
©1996 VAP INC.

PSに登場! 1000回以上遊べるぞ

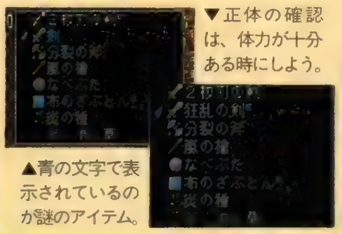
秘宝のために その2 落ちているアイテムを拾え!

迷宮内には様々なアイテムが落ちている。ただし、アイテムの中には、拾っても正体がわからないものが数多く存在しているのだ。例えば、「剣」であることはわかっても、どんな剣か、呪われているのか、などは装備するまでわからないぞ。

剣
剣関係の武器は、すべてこの形で表示される。

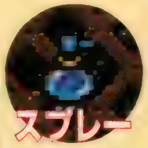


草
治療や回復から攻撃用のものまで種類は豊富。



▼正体の確認は、体力が十分ある時にしよう。

▲青の文字で表示されているのが謎のアイテム。

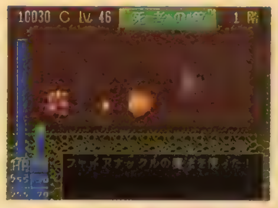


スプレー
装備などを強化するものは、この形が多い。

ざぶとん
頭を守る防具。鉄製のものなども登場するぞ。

秘宝のために その3 戦闘はターン制なのだ!

このゲームは、「ローグ」のように行動がターン制になっていて、敵と交互に移動もしくは攻撃を行うのだ。ただ、装備の変更はターンが進行しないので、敵に合わせて武器を変更することが可能だ。



◀距離をおき、魔法で攻撃するのが安全策。

《ダンジョン》ひたすら最下層をめざして降り続けろ!

アイテムを入手して ▶

戦闘に勝ち残り ▶

ドラゴンと戦う

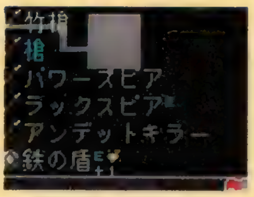
秘宝のために その4 ドラゴンを倒すと…

各迷宮の最下層に棲んでいるドラゴン。彼らを倒すと"スペシャル"と呼ばれる宝を入手できるのだ。

◀ドラゴンの持つ宝は、次の迷宮に進むためのカギになっている。避けては通れないのだ。

秘宝のために その5 7つの迷宮が主人公を待っている!!

「ローグ」タイプのゲームは数あるが、これだけ豊富な迷宮数を持つものはまずないだろう。それぞれの迷宮によって、広さや深さはもちろん、敵キャラやトラップも違うので、攻略方法も変わってくるのだ。各迷宮の特徴を簡単に紹介しよう。

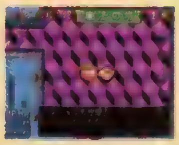


▲「死者の塔」ではアンデットキラーというふうに、迷宮の特徴を考えて武器を変えよう。

・水の中のダンジョン

一番最初に降りることになるダンジョン。ここで迷宮というものを理解しよう。全8層。

・魔法の塔

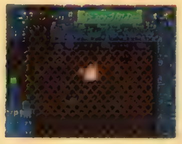


魔法や弓などで遠方攻撃を使う敵が多数登場。こちらも槍などで応戦しよう。全10層。

・死者の塔

登場する敵はアンデットがほとんど。専用の武器を手に入れないとかなり不利。全12層。

・トラップタワー



落ちているアイテムの下などにもワナが隠されているという、イジワルな迷宮。全12層。

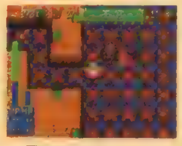
・火炎の洞窟

火炎攻撃を得意とする敵がメイン。敵全般が強いので不必要な戦闘は命取り。全15層。

・果てしない洞窟

一挙に階層数が増える迷宮。面積も広いので、階段を探すのも苦労するハズだ。全30層。

・王宮



最後だけあって、ドラゴンを筆頭に敵の強さはハンパじゃない。全40層

個性的なモンスターたちにも注目だ!

『テンション』で忘れてはいけないのが魅力的な敵キャラの存在だ。種類は多いし、個性的なヤツばかり。敵の特徴をつかみ、迷宮の最下層まで戦い抜こう。

RPGカタログ

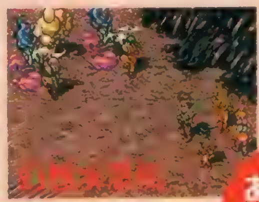
注目の新作をまとめてチェック!

RPGのタイプ別にその特徴を解説!

シミュレーションタイプや３Dモノなど、ひと言でRPGと言ってもその種類はさまざま。近頃ではこれらのタイプ１つ１つが、それぞれ個別のジャンルとして確立されつつあるくらいだ。RPGに慣れ親しんでいる人はともかくとして、これからRPGの世界に足を踏み入れようとする人には、未開の土地のごとく右も左もわからない状況なのではなかろうか？　そんな方々のために、まずRPGというジャンルを〝タイプ〟別に細分化して、その１つ１つの特徴を解説していくぞ。

2Dエンカウントタイプ

フィールドの移動は２Ｄ画面で行われ、敵にエンカウントすると、それぞれ独自の戦闘シーンに突入するタイプ。「ＦＦ」や「ドラクエ」に代表される部類と言えばわかるだろう。ＲＰＧとしては最もオーソドックスなタイプで、ほかの３つのルーツに当たる。ゲームにもよるが、基本的に遊び手を選ばないので、誰にでも気軽に楽しむことができるのだ。



3Dタイプ

基本のシステムは〝２Ｄエンカウントタイプ〟と同じだが、こちらは常に主人公キャラの視点でゲームが展開する。キャラクターの動きに合わせて、画面に映る光景はリアルに変化していくぞ。これにより、プレイヤーは実際にゲームの世界を歩く感覚でプレイできるのだ。より深い臨場感、緊迫感を味わいたい人は、迷わずこのタイプを選ぼう。

あなたの好みはどれ？

アクションタイプ

アクション性を付加したゲームシステムを採用しているタイプ。フィールドの移動、敵との戦闘、謎解きなど、ゲームの軸となるすべての要素において、コントローラ操作によるテクニックが重要視される。アクションゲームさながらの巧みな操作がプレイヤーに要求されるのだ。頭を使うだけでなく、手に汗握るアクションも欲しい！　という人にピッタリ。

シミュレーションタイプ

戦闘システムに、戦略ＳＬＧの要素を色濃く取り入れているタイプ。戦略や作戦といった頭脳的要素が、戦闘の勝敗を大きく左右する。戦闘に参加するのは多人数でも、メインは１対１の戦いなので、キャラクター個々の能力や個性が重要なウェイトを占めるのも特徴だ。戦闘に深い戦略性を求める人、キャラクターに強烈な思い入れを抱きたい人にオススメ。

『ペルソナ』や『ＦＦⅦ』など、今後はビッグタイトルが目白押しのＲＰＧ。ＰＳを代表するジャンルにまで、一気に飛躍しそうな予感!?　これからもＲＰＧの動向からは、一瞬たりとも目を離せない！

©Sony Computer Entertainment Inc. ©ASCII Corp. ©RIGHT STUFF ©VAP INC.ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 Sound Technology Japan,Inc. ©1996 IDEA FACTORY,INC.

君のターゲットはどのソフト？

RPGデータベース

RPGをプレイしたいけど、どんなソフトが出ていて、これからどんなソフトが出るのだろう？　そんな素朴な疑問にお答えするべく、発売予定タイトルの中でも内容が見えてきた23タイトルをここにピックアップ！　そして、ページの端にあるリストでは、RPGのタイトルをすべて収録しているぞ。またリスト中では、MCはメモリーカード、Bは使用ブロック数、CTは目安となるクリアタイムを示している。ぜひ！　キミのRPGライフに役立てて欲しい。

アークザラッドⅡ

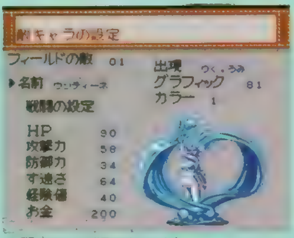
メーカー	SCE	発売日	96年8月予定
価格	未定	タイプ	シミュレーション
メモリーカード	2ブロック	開発	80%

数々の魅力をひっさげて、ついに登場する待望の続編！　新主人公のエルクを筆頭に、7人の新キャラが登場する。もちろん前作のキャラもそろって登場。さらに壮大なスケールの冒険が展開されるぞ。

RPGツクール（仮）

メーカー	アスキー	発売日	未定
価格	未定	タイプ	ETC
メモリーカード	未定	開発	40%

SFCで高い評価を得たRPG制作ソフトが、PSに登場するぞ！　SFC版にも多彩な機能が搭載されていたけど、スペックの優れたPSでなら、さらにいろいろなことができるはず!?　期待しよう。



※写真はSFC版のものです。

アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～

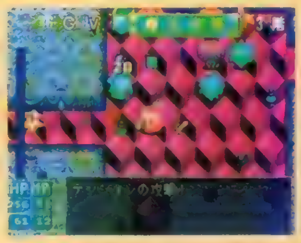
メーカー	ライトスタッフ	発売日	96年年内予定
価格	未定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	30%

前作とは違ってフィールド画面が、キャラクターを中央に配した3D視点に。さらに、パーティ全体への命令が可能な“パーティアタックモード”が採用されるなど、システムが改良されている。

王宮の秘宝テンション

メーカー	バップ	発売日	96年8月予定
価格	¥5,800	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	75%

プレイするたびに構造が変化するダンジョンを舞台に、コミカルなキャラクターたちが活躍するRPG。モンスターの動きを計算し、先を読んだ細かな戦略を練っていかないとクリアは難しいぞ。



クライムクラッカーズ2

メーカー	SCE	発売日	96年秋予定
価格	未定	タイプ	3D
メモリーカード	未定	開発	70%

ダンジョンに高さの概念が加えられ、迷路の構造は一段と複雑になった。前作以上に手強いダンジョンがプレイヤーを待ち受けるぞ！　成長させたキャラ同士を戦わせる対戦プレイも、楽しみの1つだ。

里見の謎

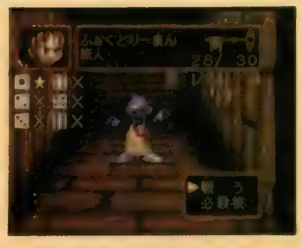
メーカー	サンテックジャパン	発売日	96年9月下旬
価格	未定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	3ブロック	開発	85%

遊びやすさに重きをおいた、斬新システム満載のRPG。移動を縦スクロールだけに限定し、行動の分岐を左右の分れ道で表現することによって、簡潔だが広がりのある世界を構築している。

スペクトラルタワー

メーカー	アイディアファクトリー	発売日	96年夏予定
価格	¥5,800	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	80%

全部合わせると1111 0フロア以上になる5つの塔に、メイキングしたキャラクターで挑戦するネバーエンディングRPG。謎に満ちたキャラメイキングの法則性を見つけだせれば、クリアも夢じゃない!?



発売中ソフトリスト

あ行

アークザラッド
SCE／95年6月30日／¥5,800
SIM／MC=3B／CT=15時間
ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠
SCE／95年10月13日
¥5,800／3D
MC=4B／CT=50時間

か行

KING'S FIELD
フロム・ソフトウェア
94年12月16日／¥6,300／3D
MC=5B／CT=30～35時間
KING'S FIELDⅡ
フロム・ソフトウェア
95年7月21日／¥6,300／3D
MC=2B／CT=35～40時間
KING'S FIELDⅢ
フロム・ソフトウェア
96年6月21日／¥6,300／3D
MC=1～3B／CT=50時間
クライムクラッカーズ
SCE／94年12月3日／¥5,800
3D／MC=1B／CT=10時間
幻想水滸伝
コナミ／95年12月15日
¥6,800／2D
MC=3B／CT=40時間

さ行

三國志英傑伝
光栄／96年3月29日／¥8,800
SIM／MC=2B／CT=30時間
SPACE GRIFFON VF-9
パンサーソフトウェア
95年1月27日／¥4,800／3D
MC=8B／CT=30時間
戦国サイバー　藤丸地獄変
SCE／95年10月27日／¥5,800
SIM／MC=2B／CT=40時間

た行

太閤立志伝Ⅱ
光栄／96年2月23日／¥7,800
SIM／MC=3B／CT=30時間
第4次スーパーロボット大戦S
バンプレスト／96年1月26日
¥6,800／SIM
MC=3B／CT=40～50時間
ダンジョンクリエイター
EAV／96年5月31日／¥6,800
ETC／MC=1～3B／CT=未定
東京ダンジョン
角川書店／95年12月22日／¥6,800
3D／MC=3B／CT=25時間

は行

パチパチサーガ
TEN研究所／96年4月26日
¥5,800／ETC
MC=1B／CT=30～40時間
ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～
SCE／95年11月3日／¥5,800
2D／MC=3B／CT=40時間
ヴォルケンクラッツァー ー審判の塔ー
アスミック／96年3月1日
¥5,800／ETC
MC=1B／CT=8時間

発売前ソフトリスト

あ行

アークザラッドII
SCE/96年8月予定/価格未定/SIM
MC=2B/CT=30時間/開発=80%
RPGツクール(仮)
アスキー/発売日未定
価格未定/ETC
MC=未定/CT=未定/開発=40%
アウトライブZERO(仮)
サンソフト/発売日未定
価格未定/3D
MC=未定/CT=未定/開発=?%
悪魔城ドラキュラX
～月下の夜想曲～
コナミ/96年年内予定
価格未定/ACT
MC=未定/CT=未定/開発=?%
ARENA(仮)
ソフトバンク/発売日未定
価格未定/3D/MC=1～3B
CT=約13時間50分/開発=?%
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～
ライトスタッフ/96年年内予定
価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=30%
王宮の秘宝テンション
バップ/96年8月予定
¥5,800/2D
MC=未定/CT=未定/開発=75%
オーガリアン～亜人伝～(仮)
ビジュアルアーティストオフィス
発売日未定/価格未定/?
MC=未定/CT=未定/開発=?%

か行

怪獣戦記
プロデュース/発売日未定
価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=?%
クライムクラッカーズ2
SCE/96年秋予定/価格未定/3D
MC=未定/CT=40時間/開発=70%

さ行

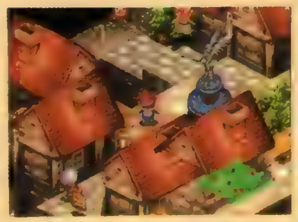
聖晃の謎
サンテックジャパン/96年9月下旬
価格未定/2D
MC=3B/CT=未定/開発=85%
シェラザード伝説
～黄金の帝国～(仮)
カルチャーブレーン
発売日未定/¥5,800/2D
MC=未定/CT=未定/開発=20%
スペクトラルタワー
アイディアファクトリー
96年夏予定/¥5,800/2D
MC=未定/CT=未定/開発=80%
聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～
タカラ/96年秋予定/¥5,800/SIM
MC=未定/CT=未定/開発=55%
操兵伝　聖刻1092
ユタカ/96年11月予定
価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=20%

た行

黄昏のオード
～ODE TO THE SUNSET ERA
.トンキンハウス/96年7月予定
¥5,800/2D
MC=1B/CT=未定/開発=60%
ツインビーミラクル
～不思議なベルの大陸～
コナミ/96年年内予定
価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=?%
伝説のオウガバトル
アートディンク/96年秋予定
価格未定/SIM
MC=未定/CT=未定/開発=50%

聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～

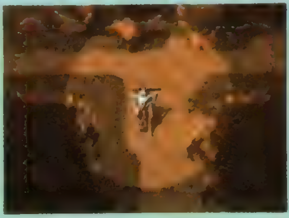
メーカー	タカラ	発売日	96年秋予定
価格	¥5,800	タイプ	シミュレーション
メモリーカード	未定	開発	55%



光と闇のどちらにくみするかによって、シナリオとエンディングが変化するマルチシナリオ＆マルチエンディングのシステムを搭載。原作は「電撃ＳＦＣ」で人気を集めた連載コミックなのだ。

操兵伝　聖刻1092

メーカー	ユタカ	発売日	96年11月予定
価格	未定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	20%



敵の攻撃を読み、それに応じた攻撃方法で反撃するという、戦う相手との駆け引きを重視した戦闘システムが期待大。とかく飽きられがちな戦闘シーンに、尽きることのない緊張感を加えている。

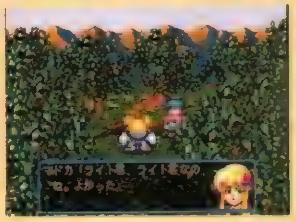
黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA

メーカー	トンキンハウス	発売日	96年7月予定
価格	¥5,800	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	1ブロック	開発	60%

失われた"歌"を復活させるために、世界中を巡り歩くという変わった趣向のＲＰＧ。ゲーム中にはさまざまな種類の音や曲が登場し、一風変わったファンタジー世界を美しく彩ってくれる。

ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～

メーカー	コナミ	発売日	96年年内予定
価格	未定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	?%



ライトやパステルをはじめとした、おなじみのキャラクターが総出演。パエリア大陸の人々を苦しめるロボット軍団、"ダークアーミー"に、勇気と知恵で立ち向かうのだ。オリジナルキャラも登場。

伝説のオウガバトル

メーカー	アートディンク	発売日	96年秋予定
価格	未定	タイプ	シミュレーション
メモリーカード	未定	開発	50%

ステージの途中でもセーブが可能になるなど、ＳＦＣ版で不満とされた点は完璧に改善されている。美麗グラフィックにもさらに磨きがかかり、ＳＦＣ版を凌駕する美しい世界を構築しているのだ。

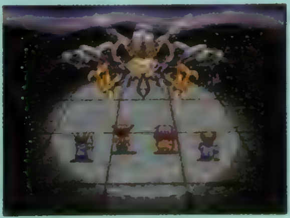
BASTARD!!－虚ろなる神々の器～(仮)

メーカー	集英社・セタ/BASTARD!!製作委員会	発売日	96年秋予定
価格	未定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	?%

「少年ジャンプ」増刊号で超人気連載中のヒロイックファンタジー、「バスタード」がＰＳでＲＰＧに!! 人気キャラクターが続々登場し、プレイヤーの好みで自由にパーティを編成できる。

ＰＡＬ[神犬伝説]

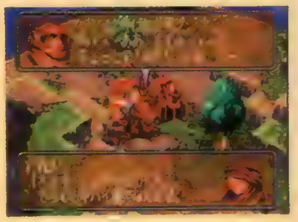
メーカー	東映ビデオ＋東北新社	発売日	96年年内予定
価格	¥6,800予定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	80%



ゲームの演出にＳＦＸの鬼才・雨宮慶太を、イメージソングのボーカルに人気声優の椎名へきるを起用しておくる本格ＲＰＧ。犬のパルを主人公に、100時間にもおよぶ壮大なドラマが展開される。

ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～

メーカー	コナミ	発売日	96年9月予定
価格	¥5,800予定	タイプ	シミュレーション
メモリーカード	未定	開発	70%



コナミがおくる期待のシミュレーションＲＰＧ。立体フィールドで繰り広げられる、迫力満点の戦闘シーンは必見だ。３Ｄマップに施された数々のパズル的な仕掛けが、主人公たちを待ち受ける。

©物語環境開発・相川有／メディアワークス　TAKARA CO.,LTD.1996©伸童舎©YUTAKA 1996 MADE IN JAPAN©1996 TONKINHOUSE©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
©1996 Artdink／QUEST©Kazushi Hagiwara 1996©1996 SHUEISHA©1996 SETA CO.,LTD.©1995 東映ビデオ／東北新社

ファーストクィーンIV

メーカー	呉ソフトウェア工房	発売日	96年年内予定
価格	未定	タイプ	シミュレーション
メモリーカード	未定	開発	60%

パソコンゲームを原作に持つ、戦術級ファンタジーRPG。さまざまな個性と特徴を持つキャラクターたちが、画面狭しと暴れまわる〝ゴチャキャラバトル〟が楽しい。PS版ならではの新要素も追加。

※写真はパソコン版のものです

ファイナルファンタジーVII

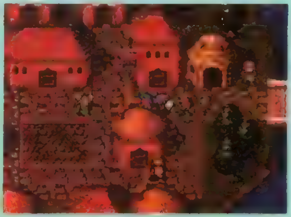
メーカー	スクウェア	発売日	96年12月予定
価格	¥5,800	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	40%

今、一番の注目作。ポリゴンを最大限に生かした戦闘シーン、今までにはないサイバーな雰囲気漂う機械都市の出現など、新要素が満載。「TOBAL No．1」に体験版CDがつく。

ブレスオブファイアIII

メーカー	カプコン	発売日	未定
価格	未定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	未定	開発	?%

SFCの人気シリーズ、『ブレスオブファイア』の最新作が、なんとPSに登場するのだ。今回のストーリーは、やはり「2」の続編なのか。もしかすると、新しい物語の可能性も…？



※写真はSFC版のものです

ベルデセルバ戦記～翼の勲章～

メーカー	SCE	発売日	96年夏予定
価格	未定	タイプ	3D
メモリーカード	未定	開発	50%

個性的なクルーたちと力を合わせて、飛行船を成長させていくRPG。戦闘シーンでは3Dシューティングに切り替わり、白熱の空中船が展開される。アナログジョイスティック対応。

ポポロクロイス物語

メーカー	SCE	発売日	96年7月予定
価格	¥5,800	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	1ブロック	開発	100%

ほのぼのとした雰囲気が子供向けな印象を与えるが、大人でも十分に楽しめる秀作。特殊な操作性に最初は戸惑うかも知れないけど、慣れれば快適にプレイできるだろう。感動的なストーリーも秀逸だ。

女神異聞録ペルソナ

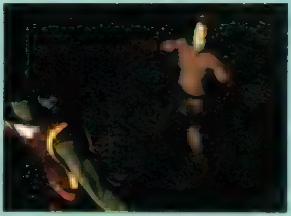
メーカー	アトラス	発売日	96年9月予定
価格	未定	タイプ	3D
メモリーカード	未定	開発	75%

「真・女神転生if…」をほぼ踏襲しているが、一線を画した新システムも満載している。新機軸の悪魔召喚システム、〝ペルソナ〟もその1つ。SP（精神力）を消費して悪魔を降魔し、戦わせられるのだ。

レガシー オブ ケイン

メーカー	BMGビクター	発売日	96年冬予定
価格	未定	タイプ	アクション
メモリーカード	未定	開発	50%

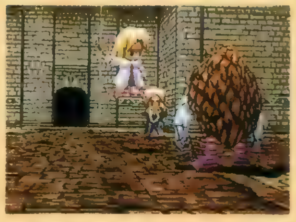
PSでは数少ないアクションRPG。死の世界で教えられた復活の方法によって、吸血鬼として甦ってしまった貴族ケインの復讐を描く。中世を舞台に、100時間にも及ぶドラマが展開する。



ワイルド アームズ

メーカー	SCE	発売日	96年9月予定
価格	¥5,800予定	タイプ	2Dエンカウント
メモリーカード	1ブロック	開発	70%

SCEが満を持しておくる本格RPG。シリアスなストーリーだが、フルポリゴンの戦闘シーンに登場する主人公たちはかなりコミカル。対照的にモンスターのグラフィックは、かなりの迫力なのだ。



は行

BASTARDII
ー虚ろなる神々の器～（仮）
集英社・セタBASTARDII製作委員会/96年秋予定/価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=?%
PAL［神犬伝説］
東映ビデオ＋東北新社
96年年内予定/¥6,800（予価）/2D
MC=未定/CT=未定/開発=80%
ヴァンダルハーツ
～失われた古代文明～
コナミ/96年9月予定
¥5,800（予価）/SIM
MC=未定/CT=未定/開発=70%
ファーストクィーンIV
呉ソフトウェア工房
96年年内予定/価格未定/SIM
MC=未定/CT=未定/開発=60%
ファイナルファンタジーVII
スクウェア/96年12月予定
¥5,800/2D
MC=未定/CT=未定/開発=40%
BlueFlamingoレイナ
スコラ/96年秋予定
価格未定/?
MC=未定/CT=未定/開発=95%
ブレスオブファイアIII
カプコン/発売日未定
価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=?%
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～
SCE/96年夏予定/価格未定/3D
MC=未定/CT=30時間/開発=50%
ポポロクロイス物語
SCE/96年7月予定
¥5,800/2D/MC=1B
CT=40～50時間/開発=100%

ま行

ミッドランド～幻の王国～
未来ソフト/発売日未定
価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=?%
女神異聞録ペルソナ
アトラス/96年9月予定
価格未定/3D
MC=未定/CT=未定/開発=75%

ら行

ライアット　スターズ
ヘクト/発売日未定/
価格未定/SIM
MC=未定/CT=未定/開発=?%
ラグナキュール（仮）
SME/96年年内予定
価格未定/2D
MC=未定/CT=未定/開発=?%
レガシー オブ ケイン
BMGビクター/96年冬予定
価格未定/ACT
MC=未定/CT=未定/開発=50%

わ行

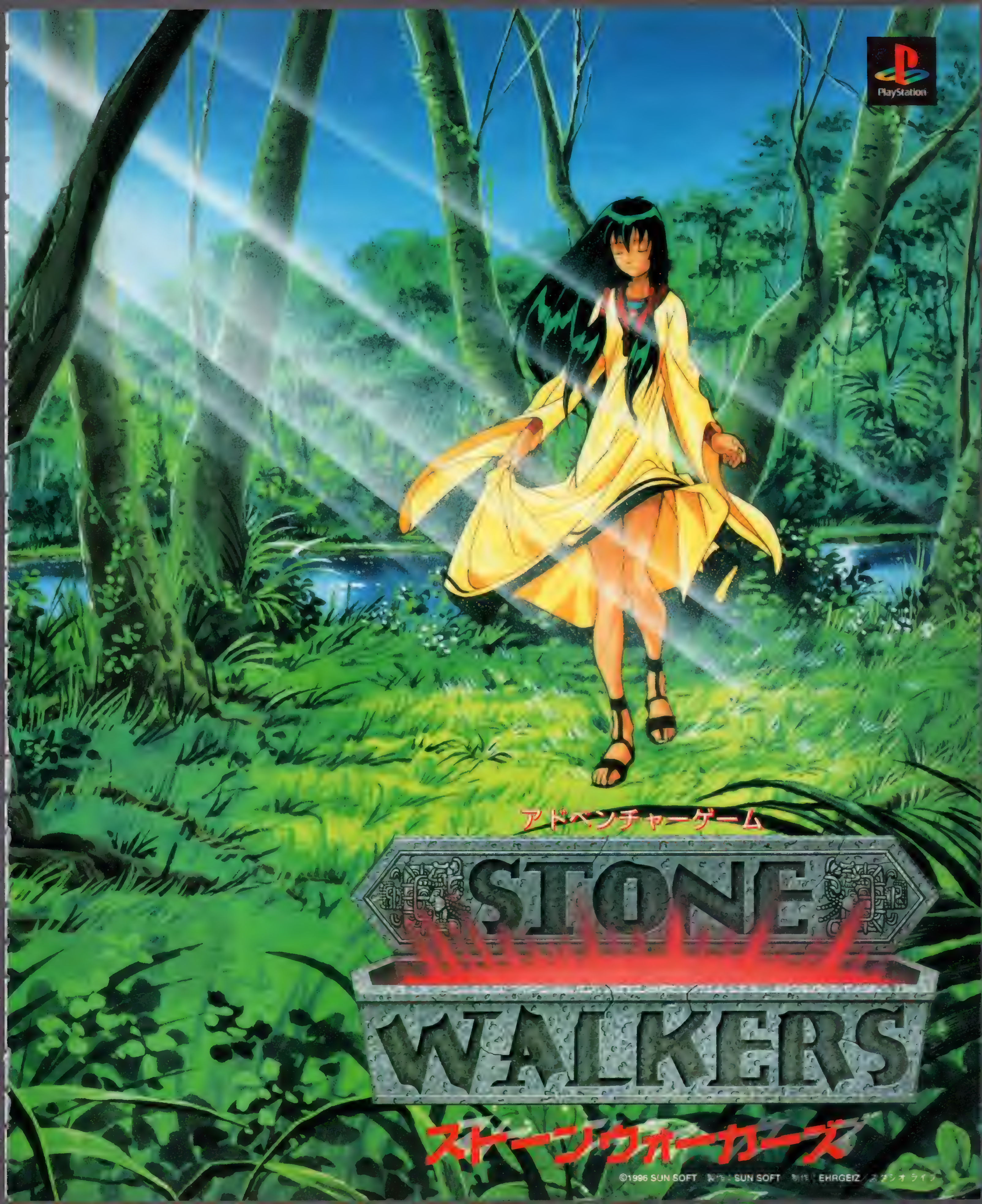
ワイルド アームズ
SCE/96年9月予定
¥5,800（予価）/2D
MC=1B/CT=30時間/開発=70%

©呉ソフトウェア工房©スクウェア©CAPCOM CO.,LTD.©Sony Computer Entertainment Inc.©YOHSUKE TAMORI©1996 ATLUS©BMGビクター

PlayStation
もし、このゲームの評価が
異様に高かったら、
3Dポリゴンなどの立場は
どうなるのだろう？
まぁ、いいけど。

アニメチックロマンチックRPG
PoPoLoCRoIS
ポポロクロイス物語™
特製パジャマプレゼント! 抽選で100名様に ハガキに住所・氏名・年令と「ポポロクロイス物語」のスタッフロールの最初に出てくる人の名前を書いて送ってね
◎宛先:〒104 東京都港区赤坂8-5-26 赤坂DSビル2F ソニー・コンピュータエンタテインメント「ポポロクロイス物語係」
◎締切:'96年8月31日(当日消印有効)＊当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

失われた文明マヤ。
古の扉が開かれる時、伝説もまた甦る。
高度な天文知識を持ち。独特の文化を築いたマヤの人々は、
一方で生けにえを捧げる、残酷な習慣をあわせ持っていた。
だが、その文明も、今では密林の奥深くへと埋もれている。
9月発売予定！
予価 5,800円（税別）
キャスト
ランディ　田中　秀幸
クリス　横山　智佐
ちひろ　小森　まなみ
梨花　八木田　真樹
カハ・パルマ　熊谷　ニーナ
〜他〜
SUNSOFT サン電子株式会社
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F　TEL.(052) 252-2241
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
アドベンチャーゲーム
STONE WALKERS
ストーンウォーカーズ
©1996 SUN SOFT　製作：SUN SOFT　制作：EHRGEIZ／スタジオライフ

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER ザ・ディーパー

Part1 5本 & Part2 11本

Part1 第1部

メーカーさんへのお願い。頼みますからソフトの発売日延期は、お手やわらかにお願いします。とくに、RPGは困ります。スケジュールがズタボロです。本当にお願いね。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。評価ははややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌では主にカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

がんの字
どんなに難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。『ピヨピヨ』などを担当。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「ウィザーズ」の攻略でもおなじみ。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
新作班のリーダーでもある入道先生。ふだんは厳しいが、ときどき目を細めて新作班を熱く見つめている。

まつながあやこ
兄弟誌「電撃王」でも活躍中の、ゲーム大好きイラストレイター。電撃PSでは、レビュー初登場。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目は厳しい。でもギャルゲー好き。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

~VIRTUAL GOLF SIMULATION~ 栄光のフェアウェイ

■コナミ■SPG
■6月21日■¥5,800

リアルに表現された起伏に富んだコースや、TV中継のようなカメラワークが見事なゴルフゲーム。

岩崎啓真

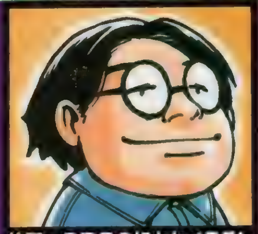
ゲームを愛するクリエイター

レビューでRPGが連続したせいか、どえらく疲れてカゼひいてしまいました。それも妙なカゼで、頭がちょっと痛くなるほかは、ひたすら眠くなるだけ。24時間のうち20時間ぐらい寝てしまう日が二日続いてやっと直ったと思ったら…またレビュー。うわ一助けてくれー。

グラフィックは及第点。特に池の処理は非常に美しい。だが問題なのはゲーム内容。操作性が手軽なのはいいのだが、同一条件で打っても、かなりショットがバラつき、狙うのが難しいのは困る。次にグリーンが正直言ってつまらない。芝目を読む…どころか、起伏すらよくわからないのだ。最後にコンピュータは途方もなくイカサマくさい。ここ一番で必ずチップインはないだろう。少し練り込み不足な感じがする。

55

ウォルフ中村

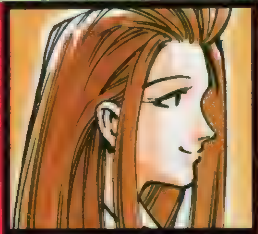

格闘・SPGの好きなベテラン

本屋で何気なく手にした小説が、好みに合うものだったりするととてもうれしい。先日もそういう本に出会えた。読み終えた後、すぐに2回続けて読んだ（計3回）本なんてすごく久しぶり。「すべてがFになる」ってミステリーなんだけど、このタイトルに惹かれなければ出会えなかったんだよなあ。

コースをいかに攻めるかという戦略性と、攻略をパターン化させないためのランダム（アクション）性。そのバランスこそが、ゴルフゲームの面白さに直結していると思う。だがこのゲームは、残念なことにアクションの要素が強く、プレイしていて楽しくなかった。ショット方法が個性的なのは問題ないのだが（簡易版も用意されているし）、操作感とショット結果が納得しにくいため、とてもじゃないが楽しめないのだ。

55

なんでもゆうこ


心を持たないおしゃべりムスメ

P.164の「新フォーチュン24時間耐久レース」は、もう読んでくれたかな？　平均年齢23歳、編集部でも選りすぐりの高いHP（バカとも言う）の持ち主が召集されて実現した企画。いくら徹夜慣れしているメンバーでも、終盤はボロボロ。この日の「同情されたで賞」は4人が総なめデシよ（笑）。

クラブ、インパクト位置、ショットパワーなどを決定して進めていくゴルフゲーム。マッチプレイ、トレーニングなどモードは充実していたけれど、オーソドックスなタイプなので新鮮味に欠けてしまっているように思う。詳しいコースデータを見れる、下見ができるなどの要素もほしかった。また、実際のゴルフに忠実にできているためか、ラフでのショットが全然飛ばないのもシビアすぎる気が。CGはキレイなんだけどね。

60

Part2代表 がんの字

それぞれのスペシャリストたち

4段目のスペースは僕たちパート2選抜隊が占拠してます。そのメンバーたるや、見るからに怪しい風貌の編集者から、得体のしれぬ妖怪変化（僕）まで多種多彩。人後に落ちない個性派ばかりときたもので、あまりのギャップに戸惑ってしまうかも…。こった素敵覚で味わっていただければと。

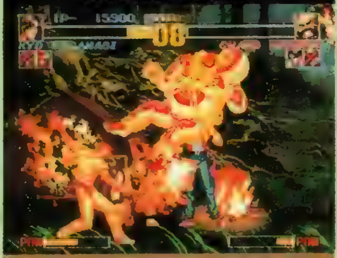
<レビュアー　ジュピター藤平>
システム自体はわかりやすいのだが、コース自体に目新しさがなく、残念。状態によるが、バンカーでもラフでもドライバーで打てちゃったりするのも難。ただキャラの性能差（というかなんというか）がハッキリしているため、ストロークプレイでCPUと対戦しても楽しめる点は救い。納得行かないチップインが多いけど、それはゴルフゲームの宿命として、しょうがないかな。

65

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■SNK■格闘ACT
■6月28日■¥5,800



NEO・GEO格闘ゲームのキャラクターが勢揃いし、3対3のチームバトルを繰り広げる。

まずアクセスは遅い。かなり遅いと言っても間違いではない。次に移植度はゲーセン版をあまりやり込んでいないから、断言はできないのだが若干低いと思う。たんに移植というだけなら、サターンのほうがデキはよい。ただしPS版では必殺技ボタンが追加されており、これは極めて好感が持てる。これのおかげで格闘ゲームはヘタの横好きの僕もかなり遊ぶことがデキた。格闘初心者ならPS版は楽しめると思う。

60

至近距離で必殺技が空振ったり、体力ゼロの相手に暫烈拳を当てても倒せなかったりと、原作とはバランスが大きく異なっている（キャラの登場デモも3対3では緒戦のみ）。読み込み時間は3対3の緒戦＝15～20数秒、2戦目以降＝5～8秒、勝利デモ＝5秒、1対1モードの緒戦＝10秒程度と、かなり長め。チームエディット時のエンディングも原作通り（文字のみ）でガッカリ。LRコントロールは◎だけどね。

50

ネオジオ版を知らないんで、移植度とかはちょっとわからないんですが…けっこう良い感じで動くし（特に舞ちゃんのムネなんか、もうプリンプリン）、キレイなグラフィックも好印象。キャラ数も多くて、長い間遊べるゲームでしょう。ただ、ノーマルモードでもCOMのレベルがちょっと高めなのと、キャラ登場時のロード時間の長さが気になった。遊ぶならみんなでチームバトル、これで問題解決ってことで、どう？

70

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
ボタン一発で必殺技が出るというシステムはいいと思う。大体、このゲームは「格闘ACTは苦手だけどキャラは好き」ってファンも多いことだし。不満なら使わなきゃいいだけだしね。ただ、どうもキャラの動きにオリジナルと異なる点があるような気がする。攻撃を喰らったときとか、特にそう感じる。まぁこれは些細なとこなので、気にしなければ特に問題はないけどね。

70

ハイパーオリンピック イン アトランタ

■コナミ■SPG
■6月28日■¥5,800

あの「ハイパーオリンピック」がポリゴンになって復活。全11種目で世界記録をめざす。

あえて言えば、バカゲーである。シンプルな内容だが動きはポリゴンのおかげでリアル。もう連射とタイミングがすべて。さらに競技は沢山ある。これのおかげでゲロはまりしてしまう。さらに多人数でプレイすると非常に盛り上がるのでパーティにも最適。欠点としてはコントローラの寿命が大きく縮みそうなところと、選手の動きに個性が足りないこと。ちなみに世界記録はスゴイ。本当にこんな数字でるのか？

85

種目ごとの難度の差が激しいし、ワールドレコードの出やすさにもかなりバラツキがある。だが、連打が熱いことに変わりはない（笑）。ボタンコンフィグもLRボタンにまで割り振れるので、コントローラでも問題なくプレイできる。ただし、基本的にはパーティゲーム。記録の更新は確かに楽しいが、友だちと一緒にプレイするほうが断然燃えるからだ。競技を個別に挑戦できない（練習はできるが記録は残らない）点は×。

75

１００M走はもちろん、ハンマー投げや水泳などの全種目が、とりあえず連打しちゃえ系のメチャメチャ疲れるゲーム。連打がダメな私にはツラかったけれど、逆に得意な人にはすごく面白いかも。まあ連打だけじゃなく、ジャンプや投げのタイミングをつかむっていう楽しみがあるから、ハマれるんだけどね。ワールドレコードを塗り変えたり、ひたすらストレスを発散したりと、いろんな遊び方ができるのはグッド。

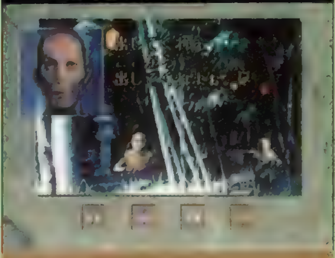
75

〈レビュアー　城イドム〉
リアルな選手の動きなどが気分を盛り上げてくれるし、シンプルな操作ながら奥も深いので、新記録をめざしたプレイに誰でも熱中できる。4P対戦もとてもアツいので、接客用にも重宝できる。ただ、短期間で熱くなれるのは確かだけど、飽きやすい性質のゲームであることが唯一の欠点かな。追伸：専用コントローラはまだ編集部に届いていなくて、試すことができませんでした。

70

雨月奇譚

■トンキンハウス■AVG
■6月28日■¥5,800



「雨月物語」をベースにしたシナリオによる、オムニバス形式のシネマティックAVG。

あえて言うなら不条理アドベンチャーか。舞台もストーリーも極めて不条理なままゲームは展開する。雰囲気は「ナイトヘッド」に似ている。気になる部分は途中にある迷路がワリと陰険なこと、雰囲気をブチ壊しにするヘタな実写映像がいくつか存在すること、妙なメッセージが散見することなど。それらが減点材料。オープニングのムービーなどに代表される雰囲気がいいだけに、それで一貫してほしかった。実に惜しい。

55

ゲーム性はほとんどないし、操作性もあまりよくない。特に気になったのがアイコンの使い方。「見る」アイコンを使ったにも関らず、（結果的にではあるが）勝手に「移動」させられたりするなど、こちらが期待していない行動まで取ってくれちゃうことも多いのだ。グラフィック的に、何が描かれているのかわかりにくいのも減点材料。世界観や物語内容は悪くないのだが…。シナリオの短さも含め、物足りなさ感が残った。

45

不気味さ、奇妙さを演出しようとしているのはわかるけど、話の展開が強引で「なんでこうなっちゃうの？」の連続。難しいテーマを題材にしているなら、もっとわかりやすい展開にしても良かったのでは？ 統一感のないグラフィックも、かみ合ってないと感じさせる原因。操作性の悪さ、ロードの多さもちょっと頂けないトコロかな。シナリオ自体（特に3本目）は悪くないんだけど、あとエンディングは暗すぎでしょう。

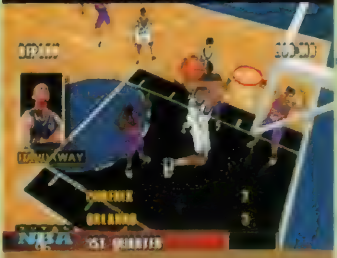
55

〈レビュアー　がんの字〉
ゲームシステムに練り込みが足らず、遊んでてストレスがたまる。1度読んだメッセージは一気にスキップできるくらいの工夫はほしいところ。ゲーム中にまどろっこしい手順を踏まされる場面が多々あり、みごとにテンポを乱していると思う。まあ、「雨月物語」をアレンジした3本のストーリーに関しては、原作の雰囲気を維持しつつ、うまく別の話に仕立てられて悪くないが…。

50

Total NBA '96

■SCE／Inter■SPG
■7月5日■¥5,800



「アリ・ウープ」「フェイド・アウェイ」など多彩な攻撃も思いのまま。8人まで同時プレイ可能。

グラフィック・演出のデキは抜群。ほとんど文句なしである。特にダンクショットのリプレイは気持ちいい。ボタンの割り当ては変だが操作は簡単なので、慣れれば手軽に華麗なプレイができるところも大変いい。問題は操作する人を示すマーカーが見づらく、操作しているキャラを簡単に見失うこと。それから、仕方のないことなのだが…ブルズにジョーダンがいないこと。お手軽に遊びたい人にはオススメできる。

75

選手が入り乱れるとボールを見失うことがあるし、キャラチェンジが思いどおりにいかないこともある。また、スティールを決めてもそう簡単には点数に結びつかなかったり、フリースローのタイミングがシビアだったりと、ゲーム性という部分でイマイチに感じることもあった。しかし、完成度は文句なく高いのでプレイしていてとても楽しかった。様々なテクニックも使えるし、各種の演出（ダンクのリプレイ等）も。

90

一瞬これってゲーム？ って目を疑うくらいに選手の動きがホンモノっぽい。スポーツゲームが苦手な私でも、ボタンひとつでダンクができたり、パスをつないでいけばそれなりに形になったりと、どうにかついていけるレベル。なかでもボールが敵に渡るとすぐに声で知らせてくれるシステムが、選手が重なっているときなんかにはありがたかったです。難易度の高いテクニックも出せるから、NBAファンにも納得のデキか。

75

〈レビュアー　入道先生〉
数あるNBAものの中では、最も安心してオススメできる1本です。なんといっても、画面がキレイで見やすい。これにつきるでしょう。自分の操作とキャラクターの動きの一体感が、実にいいです。多人数プレイにも独特の戦略性が生かされていて◎です。ただ、COMキャラが信じられないようなことをする（ボード裏からのジャンプシュートなど）ときがあるのは、興ざめかも。

85

第2部 Part2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

メールプラーナ

■ガスト
■SLG
■6月21日
■¥6,800

簡単な操作で複雑な作戦も可能な、カードゲーム風のシステムを採用したSLG。

ドワーフ西谷

戦略SLGであるにも関わらずマップが存在しない。シナリオよりもキャラクター性を重視している。カードコマンドによるランダム性の高さ。…などなど、随所に斬新な試みがなされた作品。その意欲は確かに買える。だがしかし、いかんせん見せ方に練り込みが足りない。ゲーム全編を通じて感じるビジュアル性の弱さ、システムのわかりづらさ、展開の単調さなど、クリアしなければならない問題点が多過ぎるのでは？

40

ウキキ松崎

前に発売された「ファルカタ」のようなゲーム。が、やることが増えているので、こちらのほうが楽しめる。戦闘も早くて気持ちいいし。ただ、早すぎて誰が戦っているかがわかりづらいけどね。あと、通常の画面（命令を出したりする画面）が荒れ地にキャラが立っているだけというのも寂しすぎる。城の中とか、せめて焚火を囲んでいるグラフィックでも良かったのでは？ 全体的にスピードが早いので、多人数プレイでもOK。

65

タイムギャル＆忍者ハヤテ

■タイトー
■ETC
■6月28日
■¥6,800

80年代にアーケードで人気を博した2つのLDゲームが、2枚組のカップリングで登場

ジュピター藤平

「ロードブラスター」とかみたいなLDゲームの移植作ね。基本的にアーケード版と遜色ないデキ（そりゃLDには劣るけど、グラフィックも相当キレイだ）なので、好きな人なら安心して買ってOK。特に「ハヤテ」は国内初移植だし。気になるのはオプション。ディップスイッチ扱いなのはいいけど、できればサウンドテストとかもほしかった。あと「ハヤテ」の斜め入力は、純正コントローラでは相当厳しいと付け加えておく。

65

まつながあやこ

待っていました完全移植を!! 覚えていなければ解けないというのがつらいけど、ミスシーンを見るのもまたお楽しみ。PSオリジナルモードがないのが残念だけど、『タイムギャル』では、アーケードのときにはなかったセレクタブルモードがつき、苦手な面だけ練習できる。また、どちらのゲームにもコンティニューがついた点もうれしい。ただ、マニアのコレクションアイテムの一つとしか言えないのがつらいとこだねぇ。

80

サイバー・スピード

■ギャガ・コミュニケーションズ
■RCG
■6月28日
■¥5,800

超高速で移動するマシンを操作しながら、敵機と戦いつつトップをめざす近未来RCG。

城イトム

レース状況の設定が個性的で、敵車にショット攻撃できちゃうのも、斬新に感じられた。抜群のスピード間、キャラの動きの細かさやグラフィックの美しさなら満点のデキ。ただ、残念ながらゲームとしてプレイヤーの心に訴えるものが感じられず、淡々としたプレイになってしまうのが、あまりに惜しい。私も相当やり込んでみたけれど、何をすれば有利なのか（何をしようとするのが楽しいのか）が理解できなかったのだが…。

50

TAC★

コース中央のワイヤーからぶら下がっているようなマシンが、そのワイヤーを軸に回転しながらすっ飛んでいくという、変わった操作性のレースゲーム。スピード感はすごいし、弾を撃ってライバル車を妨害できるのもいいんだけど、オレはどうもイマイチ楽しめなかった。コース取りの要素がなくて（カーブを速く回るコツはあるみたいなんだけど）、思いどおりに動かない操作のせいかなぁ。障害物が避けられねーんですよ。

60

井出洋介名人の新実戦麻雀

■カプコン
■TBL
■6月28日
■¥4,800

FC版を大幅にパワーアップ。キャラクターたちが状況にあわせてリアクションを見せる。

オヤジ西岡

登場する雀士が井出洋介以外はすべて架空の雀士というのは、好みのわかれるところか。それと気になるのが、COMのツモから牌を切るまでの動作が少し遅いこと。ツモ順がひと回りするのに約6～8秒かかり、テンポの悪さが気になる。とはいえ、このソフトはていねいに作られている秀作。「タイトル戦」モードと、「放浪期へ…」というシナリオモードは、長く遊べそうだ。細かいプレイヤーデータを見られるのもグッド。

75

ドワーフ西谷

モードの多彩さ、ルール設定の細かさなどは十分に満足のいくレベル。COM側の打ち筋もそれなりにバラエティ豊かで、それぞれに納得できる形になっている。思考時間がちと気にはなるが、正統派の麻雀ソフトとしては、まず順当以上のデキと言っていいだろう。しかし、シナリオモードの展開や各キャラのリアクションなど、麻雀以外の部分がトホホな感じ。正統派であるがゆえに華に欠けるいうのが正直なところか。

60

クロックワークス

■徳間書店
■PZG
■6月28日
■¥5,800

各ステージにあるドット上を前後左右に移動しながら、ゴールをめざすアクションPZG。

ジュピター藤平

ゲームは、なんというかダラダラした感じで進んでいく。クリアしても、どうも達成感に欠けるのだ。デモのクレイ（粘土）アニメは確かに面白くて、一見の価値はあるが、それを見るためにステージ攻略に挑まねばならないのかと思うとどうもやる気が失せる。ただ、指先の器用さとか、反射神経とか、そういったものは必要としないので、ボーっとプレイするぶんにはいいのかもしれない。見た目も地味目でゆったりできるし。

40

Z佐藤

いったいPSの機能はどこに使われてるんだ～？ と思うくらいガッカリなデキ。マイキャラはすっごく小さいし、ビジュアル的にパッとしないし…。ステージ間に制作者のパジトノフさんを実写で流すことに全エネルギーを費やしちゃったのかな。パズルゲームとしても斬新なアイデアは盛り込まれているものの、ちょっとシンプルすぎて飽きが早い。せめて対戦くらいは盛り上がるかなと思ったけど、これもイマイチ。う～ん。

40

徹萬SPECIAL

■ナグザット
■TBL
■6月28日
■¥4,800

実在プロ雀士15名が実名で登場。また、各雀士の打ち筋をリアルに再現している。

オヤジ西岡

用意されたモードが2つだけというのは少ない。確かに、タイトル制覇モードは長く遊べる性質のものだが、これだけでは物足りないでしょう。せめてあと1つか2つはモードを増やしても良かったのでは。COMの強さは、リアル志向の麻雀ソフトでもトップクラス。本格麻雀の看板に偽りはなく、プロのシビアな麻雀を体験できる。そういうものを味わいたい人にはオススメするが、それ以外の人はパスしたほうが無難。

50

ドワーフ西谷

目を見張るほどに画期的、といった部分はないし、素材がプロ麻雀なのでルールもちと地味目。しかし、これがけっこー熱くなる。なにせ、COM側の実名プロ雀師の動きがアクティブ！ 思考が速いだけでなく、ガンガン仕掛けてくる。その仕掛けや鳴き方が、本物の打ち筋に即しているかどうかは疑問だが、変なリアクションを見せられるよりは、よほど戦っているという気分が味わえる。これでもう少し華があればなぁ…。

65

蟲の居所

■ゲンソフト
■PZG
■6月28日
■¥5,800

キューブ上に配置された虫を行や列でスライドさせ、2匹ずつ並べて消していくPZG。

「ま」のアッキー

ルービックキューブタイプの3DのPZGで、キューブ上のポリゴン虫（？）を合わせて消していくのだが、ハッキリいってそのポリゴン虫が可愛くない。やはりゲームは第一印象も大事だと思うのだが、あれではやる気をそがれてしまうような気がする。それと、キューブ全体の虫の配置を把握しておくのが、難しいので、ある程度までは適当に虫を合わせて消していくしかないところも×。アイデアは悪くないが……残念。

40

まつながあやこ

なんだかルービックキューブを思い出させる一風変わったパズルゲーム。一手一手、じっくり考えてプレイすることが必要！ 息抜きにプレイするのには向かないかな。いくつかモードもあるけど、どれも変わりばえしないし、対戦モードは盛り上がれない。ポリゴンの造形が雑なのか、虫の種類を見間違えることがあるし、キャラクターの虫たちにも好感が持てない。もうひと工夫すればかなり遊べそうなんだけどなぁ。

35

SDガンダム OVER GALAXIAN

■バンダイ
■STG
■6月28日
■¥4,800

名作STG「ギャラクシアン」の世界に「ガンダム」のMSたちが登場。

Z佐藤

PS版の3DSTG「機動戦士ガンダム」をモデルにしたストーリーモードが超イカス！　このSD仕様のCGムービーやナレーションは、3DSTG版をプレイしたことがある人なら大満足できる仕上がりだろう。ほかにもGチェンジャーモードやオリジナルギャラクシアンモード、さらに2人対戦も可能など、プレイモードの充実ぶりも評価できるところ。これはガンダムファンなら、ぜひ押さえておきたい逸品だぜ。

80

ウキキ松崎

タイトルからもわかるとおり、システムは『ギャラクシアン』。しかし、キャラがガンダムというだけで、また違った面白さがあった。視点はいろいろ変更できるし、SDキャラのデモもなかなか良くできている。でも、敵の攻撃が1種類（降下してきて弾を撃つ）だけというのは、ちょっと物足りなかった。いろんなモビルスーツが登場するんだから、攻撃のバリエーションも、豊富にしてほしかったな。あと、面数も少なめ。

75

RACE DRIVIN' a GO! GO!

■タイムワーナーインタラクティブ
■RCG
■6月28日
■¥5,800

限りなく実車に近い操作感覚で、現実にはないユニークなコースを走ってしまうRCG。

ジュピター藤平

スピード感はあまりないし、敵車との駆け引きが熱いわけでもない。一般性は限りなくゼロに近いのだが、この独特のノリは捨てがたいものがある。まるでジェットコースターのレール上かと思われるようなブッちぎれたコースは、それだけでもうオススメしたくなっちゃうのだ。一般性を考慮して今回はこの点数。だけど、オススメ付きっていうこの理由がわかる人は、買って遊んでみてほしい。期待は裏切られないから。

65

TAC★

操作性はシミュレーター系で、ハンドリングの感覚が重かったり、スピード感がイマイチだったりはするんだけど、リアルさを追求した結果だと思うんでこれはこれでOK。このゲームのすごいところは、そのリアルな操縦感覚で、ループや大ジャンプといったとんでもないスタント満載のコースを、スポーツ車からトレーラーまで、さまざまな車で走れる楽しさにある。3つのPSオリジナルコースは、メチャクチャ熱いぞ！

80

ディスクワールド

■メディアエンターテイメント/HAMLET（博報堂）
■AVG
■7月5日
■¥5,800

すべての会話が音声のみで進んでいくAVG。主役の声を高田純次氏が担当している。

ウキキ松崎

画面のカーソルでキャラクターに指示し謎を解くという点では、昔あった「LOOM」というゲームに似ているね。ただ、こちらのほうがコミカルなぶん、親しみやすいぞ。セリフはとばせるのに、移動シーンはカットできない。こういったAVGではあちこち移動するので、その点がわずらわしかった。これは個人的な意見かもしれないが、ギャグのセンスがちょっと…。笑えないギャグは苦痛（とばせるけど）でしかない。

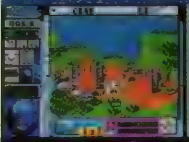
50

TAC★

メチャクチャくだらないんだけど、それがおかしい、日本でいえば吉本系のノリにあたる（?）ベタベタのギャグが、これでもかというぐらいに展開されるファンタジーAVG。このくだらないギャグの連発に耐えられるかどうかで、評価が大きくわかれるでしょう。オレはすごく楽しかったけど。操作性や難易度はよくできてるし、先へ進めなくても笑わせる仕掛けがいっぱいなので、AVGが好きな人にはオススメします。

75

ネオ・プラネット



■マップジャパン
■SLG
■7月5日
■¥5,800

自然保護がテーマの惑星開発SLG。ゲーム中のイベントはニュース形式で進行する。

ドワーフ西谷

なかなかハードなイメージで固めた惑星開発SLG。都市開発部分には、やや物足りなさも感じるが、現住生物の保護という行動が、メインコマンドとして組み込まれている点がエコロな感じでよろし。また、この手のゲームにはありがちなことだが、操作や表示のシステムはかなり繁雑なのが残念なところ。せめて最初の練習マップぐらいは、こと細かなアテンションメッセージがあればよかったのにと思うと少し残念。

60

「ま」のアッキー

古今東西の〝星を作る系〟ゲームの中では、頭1つか2つくらい抜きんでている印象。ゲームのメインは惑星開発だが、システムには経営SLGの要素も色濃く取り入れられている。そこからくる内容の充実度は特筆モノだ。目的を達成するうえでの方針や手順はプレイヤーの考えひとつ、という自由度の高さにも好感が持てる。この手のゲームが好きな人に限定されてしまうけど、かなりの長期間、楽しく遊べる1本だぞ。

75

今月の総評&次回の展望

隔週2号目で早くも、挫折しかかっているレビュー班。毎週土日を仕事のゲームであけくれるのは、イヤだってみんなは言うけど根が好きな人たちばかりだから大丈夫だよね?

オリンピックが近いからというわけではないのですが、今回Part 1では、話題のスポーツゲームを3タイトル並べてみました。まず、『ハイパーオリンピック　イン　アトランタ』は、編集部でも盛り上がった作品。一人でプレイするぶんにはオススメしませんが、ボタン乱打が好きな負けずぎらいの友だちが、2・3人いる人なら、絶対のオススメ品。コントローラ持参で（壊されないように）盛り上がってください。次に『Total　NBA '96』は、数あるバスケットゲームのなかでも久々にオススメできる内容。操作性、グラフィックとも高水準で、いままでのバスケゲームに不満を持っていた人にも、文句なくオススメします。また、NBAファンならコレクターズアイテムとしても価値があるでしょう。『栄光のフェアウェイ』は、ゴルフゲームとしては手堅くまとまっている感じですが、新鮮味はいまいちでした。Part 2では、『SDガンダム』『RACE DRIVIN～』の2タイトルが好評だった模様。ただし後者については、好みがはっきりわかれるタイプなので記事を参考に、後悔しないよう注意。　次号はいよいよ『ポポロクロイス物語』が登場の予定です。

岩崎啓真

オススメは『ハイパーオリンピック』。個人でも楽しめるし、パーティグッズとしても最適。次のオススメは『NBA』。手軽だが、かなり楽しめる。あと『KOF』は格闘初心者がバリバリ必殺技を出して遊びたいなら、遅いのを我慢できるならという前提をつけて、オススメはできる。あと個人的に微妙なのが『雨月』。雰囲気はいいのだが、セリフ回しに問題があるのと、内容に一般性がないところから、できれば一度軽くプレイしてから考えてほしい。

なんでもゆうこ

残念ながらオススメソフトはなかったけれど、今回、特に印象に残ったのは『ハイパーオリンピック』。私はあんまり良い記録が出なかったんだけど、無心に連打してると妙にハイになってくるんだな、これが。アツくなりながら友人と記録を競ってみてはどうでしょうか。他には『NBA』が面白かったかな。キレイにパスをつないでダンクシュートを決めちゃったときなんか、思わず片手上げて喜んじゃえるくらい、楽しい。好きなら買いの1本です。

ウォルフ中村

今月は『NBA』。システムまわりにやや不親切なところがあったり、一部の有名選手が出てこなかったりはするけれど、完成度という点ではバスケゲームの中でも抜きん出ている。ロッドマンの髪は7色じゃなかったけど、黄緑色だったので文句はいいません（笑）。『オリンピック』も面白かった。コントローラでのプレイながら100m走で9.08秒を出せたときにはつい笑っちゃったけどね。『KOF』は移植作だけに、意識してきつめの点数にしました。

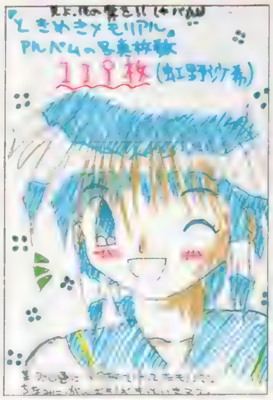
Part2代表 がんの字

『ハイパーオリンピック』がイチオシ。1人で黙々と遊ぶのにはあまり向かないが、多人数プレイは燃えに燃える。プレイする人数に比例して楽しさは増すぞ。ただし、プレイにはジョイスティックが必須だけど。都市や惑星を育成するSLGが好きな人に、1も2もなくオススメしたいのが『ネオ・プラネット』。終始ちまちました作業を強要されることさえ我慢できれば、かなり楽しめる逸品。クラシックの曲を集めたBGMも○。

ビックリPS新記録

挑戦を愛する諸君、いざ集え!!

PSで遊んでいて、「このゲームで、みんなはどんな記録を出しているんだろう?」とか「自分の努力を伝えたい!」なんて思ったことはないかな? このコーナーは、そんな読者の願いをかなえるために誕生したのだ。自慢の記録をハガキに書いて、記録の比べっこにぜひぜひ参加してみよう。



◀レベルなんか関係なし。自分なりにがんばってくれたものなら、どんな記録でも大歓迎なのだ。ハガキは土屋栗澄ぐりさんが送ってくれたもの。愛を感じるね。

今月のザ・挑戦者ランキング

中間発表 鉄拳2～タイムアタック～

★トップ記録の速い順に、各キャラの1位を紹介(参加者合計836名!)

吉光	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者136名	(70位2'00"21)
王椋雷	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 55名	(30位2'46"35)
ポール	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 60名	(30位3'13"05)
熊	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 23名	(10位2'09"56)
州光	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 52名	(25位1'59"85)
P.ジャック	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 6名	(3位3'30"03)
キング	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 17名	(10位2'56"38)
厳竜	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 7名	(3位2'29"35)
ジャック2	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 19名	(10位2'52"18)
A.キング	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 30名	(15位2'30"90)
ロウ	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者112名	(55位2'10"18)
ロジャー	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 23名	(10位1'45"41)
ブルース	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 38名	(20位2'49"46)
風間準	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 22名	(10位3'29"35)
李超狼	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 50名	(25位3'06"06)
ニーナ	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 26名	(15位3'17"58)
アンナ	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 6名	(3位3'14"31)
三島一八	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 25名	(15位2'54"96)
三島平八	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 29名	(15位3'01"21)
デビルカズヤ	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 3名	(2位2'42"05)
白頭山	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 49名	(25位3'16"48)
雷武龍	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 7名	(5位3'33"30)
ミシェール	1位 秋元慶太(神奈川県)	参加者 41名	(20位3'01"98)

最終発表 ジャンピングフラッシュ!2

●ワールド1－2 優勝－多田通博(香川県)44"166(TEIX)
2位－プラス(秋田県)44"483 3位－戸祭高道(茨城県)45"116
(参加者96名:10位-47"783 20位-50"300 40位-54"700 60位-57"783)

●ワールド3－2 優勝－小林由男(新潟県)56"666(TEXI)
2位－戸祭高道(茨城県)57"983 3位－多田道博(香川県)59"733
(参加者43名:10位-1'05"666 20位-1'09"116 30位-1'11"550)

●ワールド5－1 優勝－下野健(富山県)55'083(XTEI)
(参加者7名:2位-59"733 3位-1'04"700 5位-1'08"466)

●ワールド5－2 優勝－多田通博(香川県)1'03"816(EITX)
(参加者20名:3位-1'06"500 10位-1'21"683 15位-1'24"183)

●ワールド6－1 優勝－小林由男(新潟県)1'01"183(ITXE)
(参加者28名:5位-1'07"733 10位-1'16"216 20位-1'28"766)

参考発表 その他の記録をまとめて紹介

●「バイオハザード」クリアタイム 杉山和樹(東京都)
1時間17分29秒(クリス/1人で脱出/ロケットランチャー使用)

●「鉄拳2」サバイバルモード 現在の参加者96名(60位-35WINS)

●「RRR」上級EXTRA T.T.トータルタイム(参加者数名)
#0 王者トンカツ(千葉県)2'52"973(MT/ネジコン無)
#13 サトウノッタ(埼玉県)3'20"543(??/ネジコン?)
#12 宮崎伸一 (東京都)3'13"925(MT/ネジコン有)
〈案内〉6月号で超加速のワザ"SDD"を公開したため、上級T.T.で好記録の申請が続出中! 近日中にこれらの集計結果を改めて発表する予定なので、まだハガキを出していない人は急げ!!

●「RRR」プリティーレーサー(参加者数名)
初級T.T. Mel (東京都) 1'58"859(#12/MT/ネジコン無)
上級T.T. 惣流明日香(神奈川県)3'00"802(#12/MT/ネジコン有)

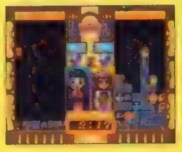
チャレンジャーガイド アツくなりたい君は、コレに注目

このコーナーでは、アツいプレイが大好きなキミにピッタリのゲームを紹介するぞ。

発売直前のゲームでは、写真で紹介している2タイトルに注目。スコア争いで抜群に楽しい作品として、見逃せないぞ。

さて、最近「あいどるプロモーション」のファン会員数を競うのが密かにブームになっているのを知っていたかな? SLGなので、反射神経に自信のない女のコでも大丈夫だし、ゲームそのものはホントにおもしろいので、ぜひチャレンジしてみてね。

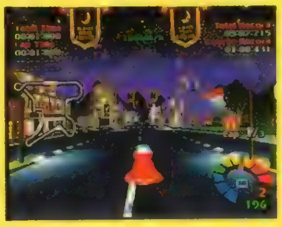
◀「STRIKERS1945」は、STGファンになら絶対のお勧め作品だ。



▶緻密な作戦が勝負を決める「新型くるりんPA!」。

特別企画 『モータートゥーン2』の超人プレイが見れる!

「モータートゥーン2」では、気にいったプレイをメモリーカードにセーブして、好きな時にその走りを呼び出す(再生する)ことができるよね。このシステムを利用して、日本のトップレベルの走りを収録したメモリーカードのデータを、希望者全員にコピーしちゃうサービスを行うぞ。詳しいことは9月末前後に発表するのでお見逃しのないように。データ提供に協力してくれる強者も大募集中なので、全国に自分の腕を披露したい人は、今から腕を磨いておこう!



◀抽選ではなく、希望者全員にサービスしてしまう企画なので、見逃さないように!

●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い:この部門は、ハッキリした記録が残らないプレイも含めて、何かしら頑張ってプレイした内容を全国の仲間に自慢しちゃう、自由で楽しい種目なのだ。「エキスパート」で弾節約クリアに挑戦、「KFIII」でクリア最低レベルに挑戦、「あいどるプロモーション」で速攻倒産に挑戦などなど、何でもOK。楽しいものや、情熱の感じられるものは、名前(ペンネーム)入りでドンドン掲載しちゃう予定なので、気軽にハガキを出そう。証拠品(返却はしません)をつけてくれると、採用の確率もUPするぞ。

挑戦者を募集中!! 自慢の記録をハガキに書いて送ってね

エントリーの方法

参加したい人は、ハガキに「住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・参加ゲーム・申請記録（内容は種目ごとに違うぞ）」を書いて、このコーナーあてに送ろう。1人で複数種目に参加してくれるのも大歓迎だけど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。

また、ハガキ1枚につき1人1記録の申請のみ有効となっているのでよろしくね。もし、1枚のハガキに複数の記録が書いてある場合は〝1番優秀と思われる記録1つ〟しか採用しないので、くれぐれも注意。

入賞した場合には、記録確認のためにメモリーカード（証拠になるところを収録したビデオでもOK）を、〝編集部から連絡の上で〟送ってもらう。もちろん、後で返却するから安心してね。

ジャンピングフラッシュ!2

目下募集中！

タイムアタックモードで、ステージクリアのタイムを競う。今まで募集中だったステージも含め、1周めの全24面での記録を受け付けるぞ（2周めも集計作業はする予定）。ハガキ1枚に複数の記録を書くのはルール違反なので、くれぐれも注意しよう。

申請記録　「JF2」と明記して、「選択したステージ／記録／クリアのルート（E、X、I、Tそれぞれのムームー星人を救出した順番。もちろん、ボス面とボーナス面では書かなくても可）」を書こう。

勝者の賞品　各ステージの優勝者から抽選で3名にテレカをプレゼント予定。今までの募集分も含め、「JF2」の参加者全員の記録発表も行う予定。詳しいことは次号以降で発表するので、乞うご期待。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　しめ切り▶Vol.29掲載の分まで

鉄拳2～タイムアタックモード～

しめ切り直前！

この種目では、参加者全員の記録と順位も発表しちゃうので、お楽しみに!!（詳しくは次号のVol.26を見てね）。

タイムアタックモードにて、中ボスとボスを含む10人を倒すまでのタイムで競う。使用するキャラは、裏技で使えるキャラも含む、全23人の誰でもOKだ。記録は全キャラ共通で集計するけれども、各キャラごとのトップも発表するので、自分の好きなキャラで参加してくれてOKなのだ。

キャラ別の集計もしているのは本誌だけ

入賞時の確認　メモリーカードを使用

しめ切り　Vol.27掲載の分まで

申請記録　「鉄拳2タイムアタック」と明記して、「クリアタイム／使用キャラ／対戦したキャラの名前と順番（これは省略してもいいぞ）」をハガキに書こう。余裕があれば、攻略法も教えてね。

勝者の賞品　各キャラのトップには、テレカを進呈。全キャラ共通のランキングでは、1～10位、11位～50位、50～100位、100～300位の各ブロックから、抽選で1名にPSソフトをプレゼントするぞ。

モータートゥーン・グランプリ2

目下募集中！

タイムアタックモードで、「トゥーン・ビレッジ」「トゥーン・アイランド2」「クレイジー・コースター」のトータルタイムを競う。使用するキャラはマニュアルで紹介の8人誰でもOKで、集計は各ステージ別（全キャラ共通）で行う。

申請記録　「モータートゥーン2」と明記して、「選択したコース／トータルタイム／使用したキャラ／ネジコン使用か否か」を書こう。ちなみに、募集外のコースでも集計作業はしているからね。

勝者の賞品　募集している各3コースの優勝者に、テレカを贈呈。また、各コースの上位5名（合計15名）の中から抽選で1名に、希望のPSソフトを1本プレゼントだ。優勝を逃してもチャンスはあるぞ！

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　しめ切り▶Vol.31掲載の分まで

鉄拳2～サバイバルモード～

目下募集中！

サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。使用するキャラは、裏技で使えるキャラも含む全23人の誰でもいいからね。記録は全キャラ共通で集計するけれども、各キャラのトップも発表する予定。参加者全員の記録と順位の発表も検討中！

申請記録　「鉄拳2サバイバル」と明記して、「倒した人数／使用キャラ」をハガキに書こう。

余裕がある人は、タイムアタックの時と同じように、使用した連続技や攻略方針なども書き添えてね。

勝者の記録　全キャラ共通のランキングでトップに輝いた1名に、PSソフトをプレゼントするぞ。

人数が集まるようなら、プレゼントのグレードもアップさせるので、友達を誘って参加しよう。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　しめ切り▶Vol.31掲載の分まで

そのほか何でもOKなのだ

このコーナーでは、募集をしていないゲームの記録でも受け付けちゃうので、自分でルールを作って記録を申請してくれてもOKなのだ。また、一度募集が終わった種目でも、集計作業だけは続けているぞ。ハガキが集まったり、超級の記録が届いた場合には、バンバン発表していくからね。

▲一度募集をしめ切ったゲームでも、集計作業だけは続行しているからね。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
ビックリPS係まで

しめ切り

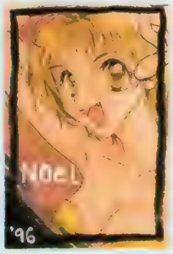
Vol.27掲載分のしめ切りは7／3必着
Vol.28掲載分のしめ切りは7／16必着
Vol.29掲載分のしめ切りは8／5必着

●「ハイパーオリンピック」でも記録を募集しているぞ。通常モードの総合得点を競うので、「総合得点」と「11競技それぞれの記録（忘れちゃったら省略してもいい）」をハガキに書いて、上で説明している要領で申請してね～。締め切りはVol.29掲載の分までだぞ（一応、記録はメモリーカードに残しておこう）。●参加者の横顔を紹介する〝アツイ人の戦闘記〟に登場する人も大募集中！　君の熱い思いを全国のライバルに伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記し、電話番号と連絡可能な時間帯（曜日）をハガキで教えてください！

4色奴隷 COLORのどれい

愛のこもったフルカラーハガキは心を少し慰めてくれます。見知らぬ貴方と見知らぬ貴方をつなぐ4色、夢みる天使。ああ今日も……ついつい描いてる自分がかわいい。ね？　ダメ？

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4C」係



▲新潟県　りるひなさん：今回のMCシールは「ノエル」セット付きです。

▶茨城県　みやもとしゅんさん：キャラ人気爆発の「サイキックフォース」。

▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：こういうエイジもいいですねぇ。再確認。

◀神奈川県　有見翼さん：リアル系の美形。もえたろうくんです（笑）。

◀秋田県　まいまいさん：もうすぐ。レベルを上げて待ってましょう。

◀静岡県　世界の妖介さん：RPGもPS化決定！　期待大です。

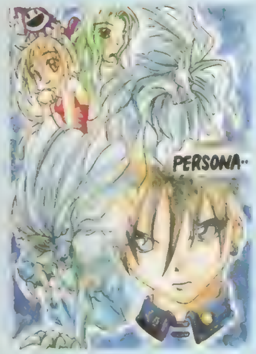
▲愛知県　麻里呼騎士団さん：部室で企んでそうですよね。この人は。

▼神奈川県　うぃりぃういりぃさん：着ぐるみも一番ですね？

▲神奈川県　矢渡さん：逆光に映えるアクティブな彼女。いいですよね。

▼神奈川県　有見翼さん：続編ではどうなっちゃうんでしょう？

▲東京都　May-beさん：「2」もうすぐです。良いデキですよ。

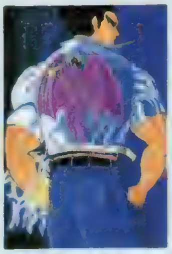


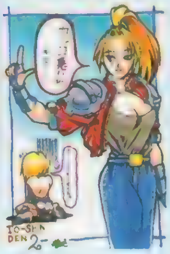
▲石川県　片羽昭さん：しゃべるのが超かわいいです。

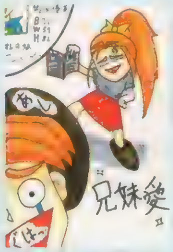
▼埼玉県　TERAさん：もう少しカンタンなら……の「FR」。

▲神奈川県　柴田絵里さん：愛ゆえに。愛のなせるハガキ量なのです。

▼東京都　R・ジャジャさん：もう少し練りこんであれば……なんですが。


▲宮城県　白虎拳法功夫さん：背中の筋肉が分厚くてスゴイです。


▼愛媛県　tkeさん：衣装チェンジ。レオタードは……（爆）。



▲千葉県　メテオさん：幸運熱血必中かかってそうです。優美キック。

▶岩手県　碧並空さん：珍しくスリムなフェリシアさん。ニャー。

▶千葉県　ゲー○ントさん：「ときめき」のためにSS本体購入者激増！　多いです。編集部でも（トホホ）。ハガキウラへのコメントでした。

▶東京都　RYOさん：フェリがしっぽで遊んでる魚がステキです。

▶東京都　貴沙羅ゆうさん：超コアラッキー以外の何モノでもないです。

◀大阪府　咲村拓美さん：待ってますヨォ。全国から同様の声が！

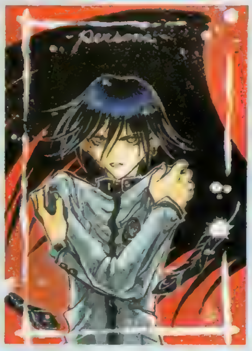
◀愛知県　クワハラケンイチロウさん：ニョアーって感じです。

▲愛知県　桜井秀之さん：ハガキ寸法セル画、ばっちりOKなのです。

▲岩手県　PROMISEさん：赤ブルマが超ベリグ。可憐という言葉が似合いますね。

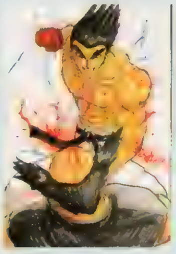
4色奴隷

◇カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いい、いい？　よろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：

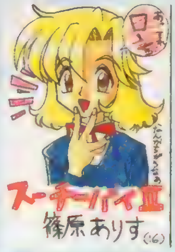


▲北海道 TOMYさん：呼んでます。遠い所から力がやってくる。

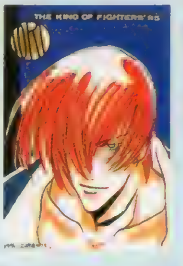
▼大阪府 柏田秀紀さん：今だ盛り上がる『あすか』。編集部だけ？



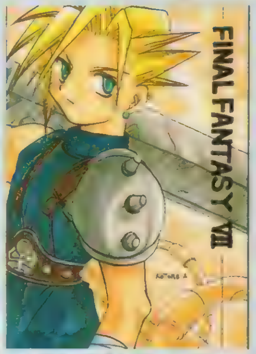
▲福岡県 山野辺都さん：マウントポジションでラッシュ！ 無敵？



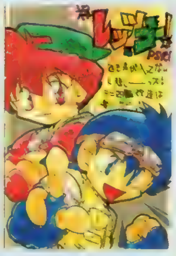
▶愛媛県 KONさん：ククリちゃん＝海ちゃんですから。



▶奈良県 ジョリ谷ピンタさん：目に毛が入って大変？



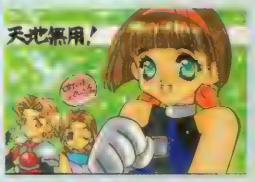
▲北海道 あずまことねさん：大きな剣が彼のポイント。イラスト人気も高いです。



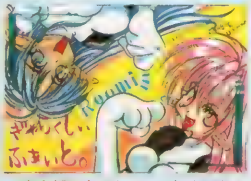
▲愛知県 でんちゅうさん：声入るでしょう。きっと。元気イイのが。

▲千葉県 木村吉伸さん：こういう南国へ旅したいです。本当に。

▼京都府 つくば山さん：スクロールがいまいち妙で……ね？



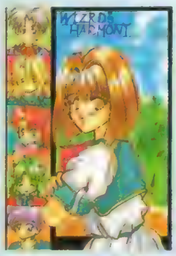
▲東京都 貴沙羅ゆうさん：オリキャラ出番多くていいですよ。



▲東京都 春野うらら＆杉有香留さん：楽しい友だちですね（笑）。

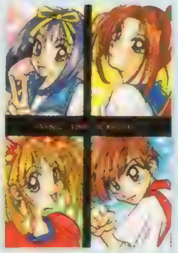
◀埼玉県 恵祐タイガーさん：夜中のつまみ喰いは……太りますよ。

▶岡山県 南亜寿霞さん：「2」の前に「エターナル」で決まり！



◀埼玉県 鳥さん：ナコの手袋が、かっこいいかもデス。中、空洞だったんですねぇ。風に舞い、敵を討つって感じです。

▶神奈川県 SAFACAさん：ケロケロが強いです。トホホです。



▶千葉県 フランドルス＝あいさん：美少女型汎用兵器ですから。

▲京都府 つくば山さん：ガクランで戦う男。燃えないんですかねぇ？ クリーニングが大

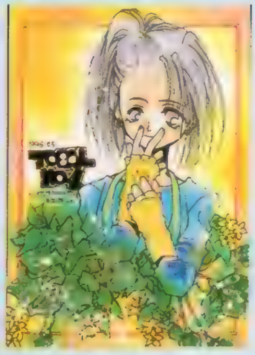
◀東京都 May－beさん：完全移植版も欲しいですよね。

◀埼玉県 青い優さん：クリスタルな剣も「3」で完全謎解けます。

◀京都府 穂高ひとみさん：主人公の武器が棍＝棒なのが珍しいです。

▶山形県 夜野小太郎さん：これまでにないくらい、アニメーションするみたいです。期待大ですよね。

▼長野県 楠本由貴恵さん：なかなかバランスOKだそうです。「FFVII」体験版も入ってるしで、これは買い？



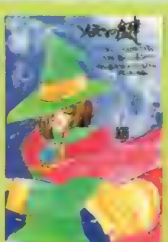
▼滋賀県 ごぢうりさん：ゲーセンの制服もいいと思うんです。

▼静岡県 岩崎せーじさん：明るい正義の味方！きっと更正します。

移植化計画出張版

移植希望のハガキは、このコーナーと大合身しました！ PSに移植してほしいソフトがある場合は迷わずここにハガキを！ 185ページも見てね。

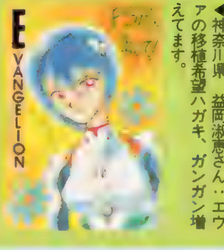
▶沖縄県 Ke太郎さん：メインBGMがステキですよね。リニューアルで？



▶神奈川県 ひさらいふゆきさん：本格RPGでお願いしたいです。ね？

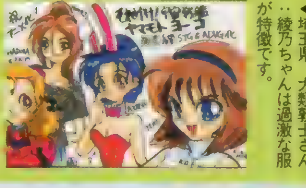
▲愛媛県 八代さん：単純な移植はされないかも？

◀神奈川県 益岡淑恵さん：エヴァの移植希望ハガキ、ガンガン増えてます。



◀新潟県 高丸じえさん：特に『II』は名作との声が高いです。ぜひPSで！

◀埼玉県 大類敦士さん：綾乃ちゃんは過激な服が特徴です。



ルールは135ページのPSの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号137ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、ハガキサイズの紙使用での参加もOKです。あて先 〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5F DPS「4Cど」係

今度はSPECIALだ!!

おもしろさ120%!!

PlayStation

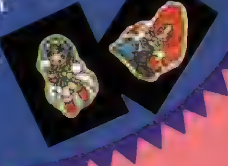
SLPS 00231
©1996 Family Soft・Fill in Café
パッケージイラスト●石田敦子(スタジオG-1)

標準価格5,800円(税別) 絶賛発売中

『あすか120%スペシャル 第2回 ～メガファイトトーナメントinソフマップ～』開催のお知らせ!

開催日：平成8年7月6日(土)　PM1:00～
会　場：秋葉原ソフマップ本社3F会議室にて
(JR秋葉原駅・電器屋街出口から徒歩1分程)
賞　品：あすか120%オリジナルグッズ等
(他では絶対に手に入らないオリジナル賞品がいろいろ。テレカ・ジャンパー・キャップ・バッチ等)
参加方法：7月5日(金)前日PM12時～6時に、秋葉原ソフマップ本店前にて配布されるチラシを、開催当日PM12時会場にて予選参加整理券と交換(先着150名様)整理券が参加資格です。
(チラシを必ず予選参加整理券と交換して下さい。整理券が無い場合は参加できません。ご注意下さい。)
声優ゲスト：茶山リコ(あすか役)　伊藤未央(とらみ役)
森本　晶(りゅうこ役)　北条　静(めぐみ役)

秋葉原ソフマップ本店へ行ってメガファイトトーナメントに、参加しよう!!



"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号
Family Soft

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1996 HOW TO WIN

隔週化にともないプレイクエスチョンのコーナーも新たにメイクアップ！　でもコンセプトは前と同じく、読者皆様のためになったら嬉しいなの気持ちなの。

あすか120%スペシャル ～BURNING Fest.～

根強い人気を誇る『あすか120%』が更にパワーアップして登場！「あすか」ファンなら買うきゃないでしょ、ねっ!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	3月28日（発売中）		

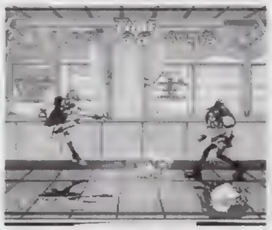
©FAMILY SOFT ©Fill in Cafe

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「あすか」の攻略も3回目（趣味に走ったのを含めると4回）ですか。このゲームは連打＆必殺技の荒い部分ばかり目立って、自称正統派の方々にはイマイチ受けが悪いようです。が、投げor浮かせてからの連撃、避けやガードキャンセルからの駆け引きなど、対戦の面白い要素はちゃんと押さえてあるんですよ。キャラもカワイイんで、負けたときの「次こそは！」が20倍（当社比）は違いますしね。『あすか』のためにPS購入して大正解でしたよ。　（もちろん新旧両バージョン押さえてあるゆかマン）

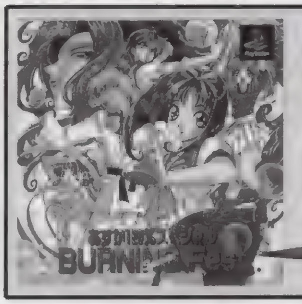
新バージョン、キャラ別徹底攻略!!

キャラクター間のバランスを再調整して登場の「あすか120%スペシャル」新バージョン。ランキングモードの大幅な変更や２Ｐ色の選択が可能（キャラ選択のときⓢを押しながら決定）になったなど、改良された部分は多いが、中でも特に関心のあることといえば、各キャラクターの基本的な性能部分がどう変わったのかということだろう。今回は、全11キャラクターの変更点や新バージョンのワンポイント攻略をしてみよう。



◀性能の大幅な変更で、戦い方そのものも変えなければならないキャラもいるのだ。

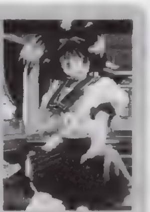
チェックポイント



新バージョンを買おうと思っても、どれが「あすか120%」の新バージョンなのか見分けがつかない人のために、見分け方をこっそり教えてあげよう。見るべき場所はパッケージの右下部分のｔ．の横。そこに黒い丸があれば新バージョンなのだ。

ここに注目！

本田飛鳥



飛鳥は相変わらず必殺技のスキが大きいのがネック。でも、連続技のつながりが健在なのはうれしいところ。つなぐ技でオススメなのが、投げから前入れ強攻撃×２。または還心破砕拳（還心連殺拳）でもOK。

豊田可莉奈

ケロピョンセットアップで、バーニングゲージがほとんどタマらなくなったのが最大の変更点。これに頼っていた人にとっては、かなり対戦が辛くなったハズ。また、弱攻撃のスピードも若干遅くなってるぞ。

大久保久美

基本的に違いはない。通常技からのリボンカッターやダッシュ攻撃など、元のバージョンで使えた連続技はバッチリ。ランキングモードがヒット数で点数を稼げるようになったので、久美なら高得点が狙えるぞ。

小和田奈々

ガードキャンセル烈襲波が基本なのは変わりません。あとはしゃがみ弱攻撃×２→強攻撃→強牛若の舞を確実に入れられるようにしときましょう。桜花連拳や牛若の舞を狙いすぎて動きが荒くならないように注意。

鈴木めぐみ

やはり基本レスポンスが低い。相手のスキをつき、ヒット＆アウェイで攻めよう。その場合キーになるのがめぐみけりけりダンスとボンボンアタック。前者は連続攻撃に、後者は空中、地上で出し分けて牽制にね。

山崎竜子

接近戦を得意とする竜子の能力は新バージョンでも健在。接近戦の硬直状態には弱の稲妻サーブがやっぱり効果的。空中での投げ間合いも広くキャッチしたら立ち弱パンチ×２の後、タックルを決めていこう。

キャシィワイルド

キャシィは投げ技の間合いが以前より狭くなっているので、トリプルヘッドバットを多用する戦いは改める必要あり。リーチの長い通常攻撃とラリアットをメインに間合いを計って、ガードをくぐり抜けよう。

御手洗清子

技性能の劣化はなく、これまで通りに戦える。やはり基本はしゃがみ強攻撃のスライディング。コレで相手を宙に舞い上げ、必殺技で追い討ちだ。受けに回ったらガードキャンセルゲッツーストライカーを狙おう。

新堂環

新バージョンになって、迎撃・Ｖのあとにロブ落としが入りやすくなった環。この連続技は、環を使ううえでかなり重要なので確実にマスターしよう。迎撃・Ｖの前にしゃがみ強攻撃を当てることも忘れずに。

北条虎美

前作同様、通常攻撃の威力が高い虎美。特に双竜拳をキャンセルして繰り出す飛び膝踵落としなどの連続技は破壊力バツグン。相手の攻撃を避けた後に狙ったり、ガードキャンセル後に出すようにするといいぞ。

川崎忍

相変わらず必殺技と超技に頼りがちで攻めが単調になるのが忍だ。しゃがみ小弱撃から立ちダッシュ弱攻撃or前入れ（ダッシュ）強攻撃へ繋ぐ連続技と番長トルネードを上手く組み合わせて戦っていこう。

結果総論

新バージョンになって変わったシステムは、キャラの強さがバランスよく整ったことが１番に上げられる。前作で強かったキャシィの投げ間合いが縮まったり可莉奈のバーニングゲージがケロピョンセットアップでタマらなくなったりした点がわかりやすいよね。また、２Ｐ色が選べるようになった点は「あすか」ファンにとって、嬉しいポイントの１つだ！

ポイント Q&A

Ｑ：ランキングモードのトータルポイントという数字が説明書にも載ってなくて気になります。何の基準で数字が上下するのですか？

Ａ：このポイントというのはいかに華麗に勝ったか？　のバロメーターのようなものです。通常技を相手に当てただけでは一桁のポイントしか入らないけど、連続技を多くヒットすればするほど入るポイントも増加します。２連続ヒットだと100ポイント、10連続ヒットさせればなんと１万ポイントも入るぞ。高得点を競ってみよう。

ハイパーオリンピック イン アトランタ

選手のリアルな動きと、シンプルな遊びやすさが最大の魅力。友だちといっしょにプレイすれば、盛り上がること請け合い！

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） マルチタップ
発売日	6月28日（発売中）		

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

かつて陸上競技に命を懸けた私としては、このソフトには特別な気持ちを抱かずにはいられない。一生懸命練習に励んだこと、思わぬ勝利に歓喜したこと、自分の能力の限界の前に悔し涙を流したこと…ゲームをプレイしていると、それらの思い出が走馬燈のように頭を駆け巡る。ゲームで操作しているキャラ（自分）が人類史上最高の記録に挑む姿を見ていると、まるでかつて思い描いた夢が現実と化したような錯覚すら覚えてしまった。……夢を叶えてくれて、ありがとう to コナミ……（城イドム）

この夏、キミの家でもう1つのオリンピックが開かれる…

シンプルな操作にして奥が深く、目標が明確なのでついついアツくなってしまう。この『ハイパーオリンピック　イン　アトランタ』は、そんな不思議な魅力がたっぷりと込められたゲームなのだ。このゲームでは１種目ごとの記録を狙う楽しみ方もあるけれど、最大の魅力は、全11種目を通して行い、その総合ポイントを競うことに込められている。点数を稼ぐためには、基本的な競技の熟達度に加えて、安定した記録の出し方をマスターしておく必要があるので、一発に懸ける緊張感もハンパじゃないのだ。練習モードで各競技をじっくりやり込み、コツをつかんでから、ぜひチャレンジしてみよう。

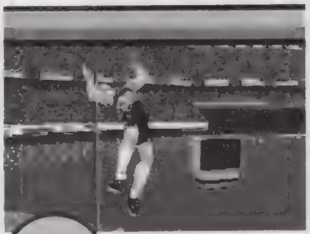
◀選手の躍動感あふれるオープニング。カッコいいよね～。

◀競技は全11種目。どれでも、好きなものから楽しめるのだ。

だからアツくなれる1　オリンピックの臨場感そのままのゲーム展開

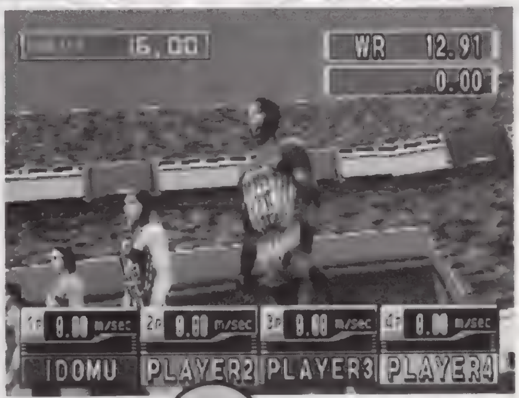
このゲームでは、競技場や屋内プールを彩る歓声や、選手の掛け声とさりげない効果音、４年に一度しかないチャンスだからこそ生まれるオリンピック独特の緊張感など、プレイ中の雰囲気が見事に演出されているのだ。特に、選手の動きやジェスチャーは、陸上競技のＴＶ中継を見たことのある人なら、大満足しちゃうに違いない。もしこのゲームが、ただの連打に少しのタイミング調整が加わえただけのモノだったら、ここまでプレイヤーを魅了することはなかったことだろう。この演出があってこそ、プレイヤーは知らないうちに“オリンピックのムード”に浸りつつ、パッドを連打してしまうんだね。

実は、ゲーム中に隠れた演出もたくさん用意されているので、興味ある人は探してみよう。



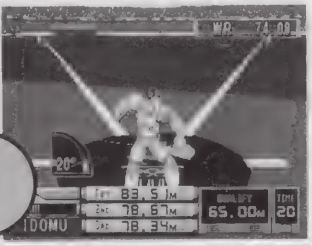
動き

▲実際の競技者に限り無く近い動きを見せてくれる。



雰囲気

▲これから競技をする選手たちの緊張した様子、観衆の好記録誕生に期待する視線、それらを見守る審判…そんな競技場だけにしか存在しない雰囲気が、見事なまでにゲーム中で作り出されているぞ。



音

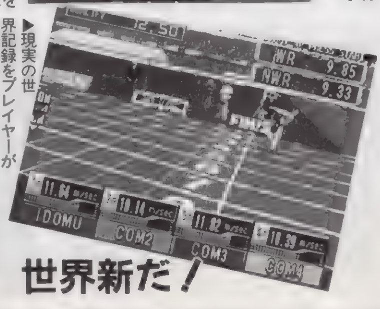
▶競技場に響き渡る歓声もしっかり再現されている。本当に大観衆に囲まれているような錯覚すら感じてしまうぞ。

◀競技をした後の歓喜や悔しさを表すジェスチャーも、バッチリ再現されている。こんなシーンはテレビ中継でもお馴染みだよね。

だからアツくなれる2　新記録誕生を目指せ

総合ポイントにしろ、それぞれの競技にしろ、ただ単純に記録を目指す、これがこのゲームの基本的な楽しみ方だ。自己新記録を意識してプレイすると、細かいこととはいえ、絶対に改善すべき点が次々とプレイヤーの前に立ちはだかり、ついつい熱中してしまうのだ。また、記録を友だちと比べっこしても、きっと盛り上がること間違いなしだろう。さらに、このゲームでは、それぞれの種目で現実世界の世界記録が設定されているので、実際にキミ自身では絶対に不可能な（笑）世界記録保持者の名誉を得ることもできるぞ。さぁ、キミも自己の限界に挑んでみよう！

◀それぞれの種目には、現実の世界記録がそのまま設定されているのでやりがいも十分。

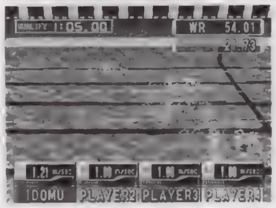


▶現実の世界記録をプレイヤーが破れるのも、このゲームならではだ!!

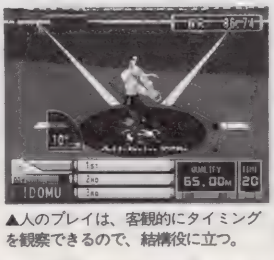
世界新だ！

だからアツくなれる3　4人同時で争えるのだ

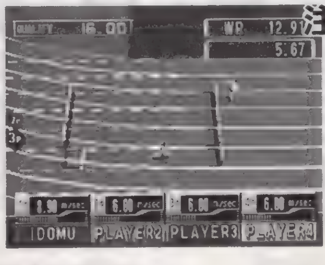
周辺機器のマルチタップを用意すれば、各種目を４人同時でプレイすることができるぞ（事実上の“同時対決”になるのは、右ページで紹介している３種目のみ）。実は、このゲームが本当に盛り上がるのは４人が激突する遊び方に尽きるので、未体験の人がいたら、ぜひとも試してみてほしい。ちなみに、友だちのプレイを見ていると、攻略上の思わぬ発見をすることもあるので、順番待ちの時間もバカにできないぞ。



▲一番盛り上がるのは、競争タイプの競技。汗びっしょりになっちゃうぞ。



▲人のプレイは、客観的にタイミングを観察できるので、結構役に立つ。



注意!!

◀ハードル競技で遅れちゃうと、画面外に出てしまい、事実上ゲームにならない（笑）。

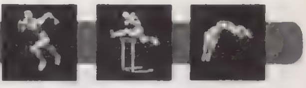
ポイントQ&A

Q：国ごとに得意種目とか何かあるんでしょうか？　やっぱり、少しでも記録を縮めたい時には、気になってしまうのですが…。

A：現実世界では「日本の跳躍（跳ぶ競技）は、最近パッとしない」とか「米国は、どうしてか投てき競技（投げる競技）が比較的苦手」とか色々あるけれど、ご安心あれ。ゲーム中での国別の優劣は特に設けられていないのだ。違いと言えば、ユニフォーム（外見）くらいなので、好み100%で選択していいぞ。

全11競技のポイントを徹底アドバイス

連打命!! ▶スピードで争う競技



100mダッシュ◉単純なだけに最もアツい

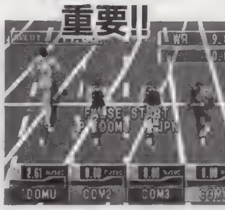
この種目は連打のスピードが一番問われるけれど、次にポイントとなるのはフィニッシュ（胸を突き出し、少しでも早くゴールを決める動作）。普通に走っていても自動的にフィニッシュするけれど、これではタイミングがやや遅すぎる。自動フィニッシュが行われる直前にフィニッシュボタンを押すのがベストなので、何度か走ってゴール直前の流れを把握しておこう。

連打!! 連打!!

▲中間疾走のミスがそのまま記録に直結してしまうので、スタートしたらとにかく連打！　死ぬほど連打しまくり世界記録を打ち破ろう。

◀ここで、ベストなスタートを決めたいところ。

スタートも重要!!



▶フライングは禁物。2回めで失格になってしまうぞ。

フィニッシュだ〜

▲ゴール直前に胸を突き出して、少しでもタイムを稼ごう。この動作を行うタイミングは、早すぎても遅すぎてもダメなのだ。

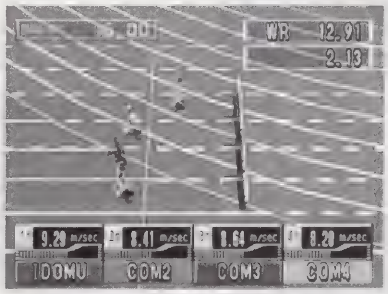
110mハードル◉ハードルを越えるタイミングがポイント

スピードを殺さずにハードルを越えることが最大のポイント。初心者はハードルの直前で踏み切ってしまいがちなので、心持ち遠くから跳ぶような感じで攻略するといいだろう。ジャンプボタンも、長く押しているとロスになるので、必要なだけリズミカルに入力するようにすると好タイムにつながりやすいぞ。

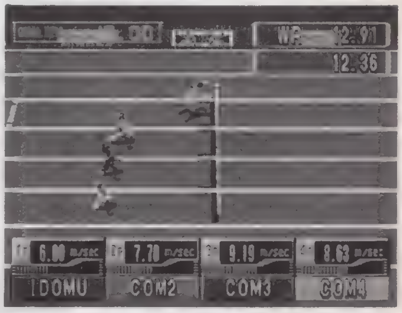
ちなみに、ハードルを何台倒しても減点の対象になるようなルールはないから安心してね（これは現実世界でも同じ。タイムのロスは当然ながら生じる訳だけれど…）。

ミス

▲一度でもハードルのクリアをミスるとスピードがガクッと落ちるので、大幅なタイムロスに…。



▲ハードル間は3歩で踏破するのが基本。このくらいのタイミングで早めにハードリング（ジャンプ）に移ろう。

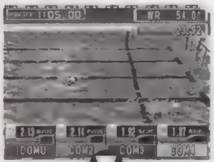


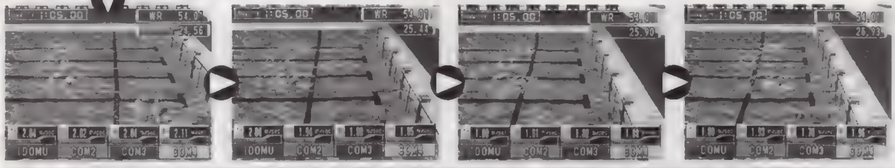
▲実際の陸上競技でもそうだけれど、トップスピードをいかにキープするかが勝負のカギ。勢いを殺さないようなハードリングができてこそ、真のアスリートなのだ。

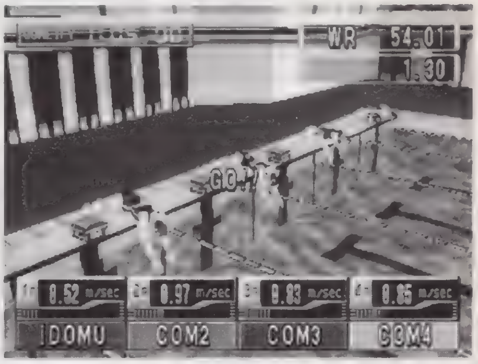
100m自由形◉ターンのデキが勝負の分かれ目

基本的には100mダッシュと同じで、連打のスピードが勝負の分かれ目になる。次に大切なのは、ターンのタイミング。これがまた100mダッシュのフィニッシュと同じで、放っておいても自動的に行ってくれるのだが、例によってこのタイミングは若干遅めに設定されているので、その直前を目安にターンをキメるようにすれば、ベストなターンができるだろう。あと、この水泳競技は、どうしてもレースが長丁場になってしまい、後半になってプレイヤーの体力が尽きてペースダウンしてしまうことも…（笑）。ここは根性あるのみ、だね。

ベストなターン







▲自分が競技していると結構気づかないけれど、水面のきらめきとかユラユラ感なども、見事に表現されている。

スピード勝負なら連打方法も大切

上で紹介した3種目をはじめとして、このゲームでは連打のスピードがかなり重要なウエイトを占めている。そうなると、やっぱりコントローラパッドよりもボタンが大きくて押しやすいスティックの方が断然有利になる。でも、スティックのボタンを指先でこするような連射をしていては1時間も爪がもたないので、写真で紹介しているように身近なものを利用してみてもいいだろう。

なお、コナミから、この『ハイパーオリンピック　イン　アトランタ』専用のスティックも発売されているので、さらにゲームにアツくなりたい人にはオススメだぞ。

◀指先で猛烈に連打すると、爪の先が割れてしまう。ピンのフタなどを利用する手もあるぞ。

▲ボタンをこするのに、ダンボールなどのアイテムを使うのもオススメ。指で行うよりも、高速で動かせるのがキーポイント。

▲コナミから同時発売されたハイパースティック（￥4,500）。これを使ってプレイすれば、ゲームの楽しさも倍増！

ポイントQ&A

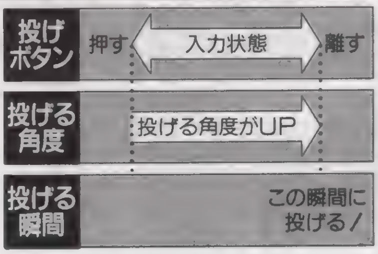
Q：ボタンの連打に、スティックの連射装置は使えないでしょうか？　これで大記録が出せるようなら、スティック購入も検討中だったりするんですが…。

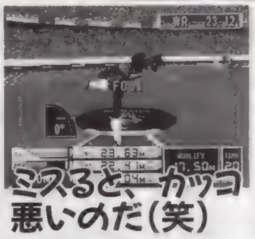
A：このゲームには、連射機能は使用できないようなシステムが予め組み込まれている。ただし、ファイタースティックVなど連射スピードが可変の場合、うまく調整すれば軽くボタンを叩くだけで容易に連打状態を再現することは可能。でも、走り高跳びなどでの利用がいいところで、事実上は全く有利にならない、というのが結論。

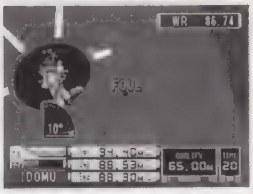
方角の調整が難しい ▶ 投げる競技

◉投げる競技共通のポイント

この4種目では、投げボタンの〝入力時間〟と〝放した瞬間〟という2種類の使い方が選手の動作を決めるけど、それが最初のうちは理解しにくいと思う。この流れについては、右の表にまとめてみたので、システムをよく確認しておこう。これを見れば、〝ため〟を開始するタイミング（種目ごとに異なる）が競技の重要なポイントであることも納得できるだろう。



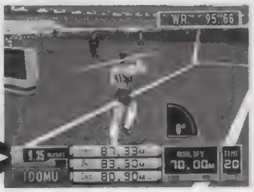




◀▼投げる種目でミスった時の選手の動きには、思わず笑ってしまうぞ。

やり投げ◉早めに〝ため〟を始めよう

やり投げの最大の特徴は、投げボタンを押し続ける〝ため〟の時間が非常に長いということだ。この辺りの操作感覚は覚えるしかないので、写真で解説しているタイミングの指示を参考にして練習してみよう。最初はぎこちない投げ方しかできないと思うけれど、下の3種目とは違って回転動作がないので、放る瞬間は分かりやすいはず。後は、全種目共通の連射スピードくらいしか気にすることもないので、要領がつかめてしまえば、投げる種目の中では一番簡単と思われる。



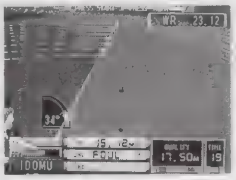
▲この位の段階から〝ため〟を開始するようにしよう。遅すぎると、スッポ抜けてしまうからね。

◀余談だけれど、画面上の文字まで電光掲示板に映っているのだ。

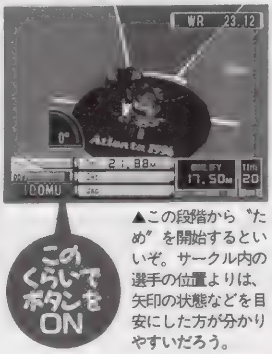
◀このくらいの角度で投げられればOK。この種目では、投げた後から放った時点での角度を知ることができないので、チェックを忘れないように。

砲丸投げ◉うまく正面に投げよう

投げボタンの〝ため時間〟は種目ごとに違うので、キチンと覚えておこう。やり投げの競技の流れが把握できていれば、砲丸投げの競技システムもすぐに理解できるハズ。ただし、放る瞬間までの動作が〝直線走行〟から〝回転動作〟に変わったために、計測範囲から外れてしまう失敗（方角の指定ミス）にも気を配る必要がある。下の2種目のようにグルグル回る訳ではないので、砲丸投げから先に練習しておくと、この要領もマスターしやすいだろう。



▲要領がつかめないと、砲丸はあらぬ方角に飛んでいってしまう。

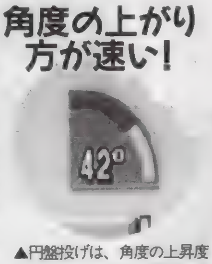


▲この段階から〝ため〟を開始するといいぞ。サークル内の選手の位置よりは、矢印の状態などを目安にした方が分かりやすいだろう。

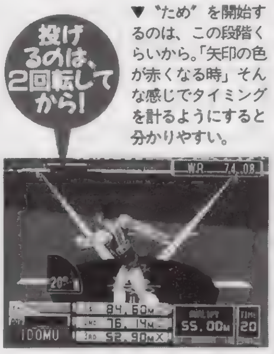
▶このくらいの角度で投げ出せればベスト。これに十分な連射スピードさえ加われば世界新も夢じゃないはず。タイミングは比較的つかみやすいだろう。

円盤投げ◉角度の上げすぎに注意

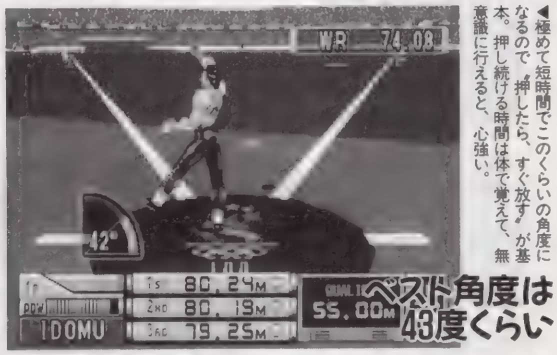
円盤投げが、ほかの投げる種目と大きく違う点として「投げボタン入力中の角度の上昇が速い」ということが挙げられる。そのために〝ため〟というよりも〝押したらすぐに放す〟ような操作になるので、あらかじめ頭に入れて競技に臨むようにしよう。それ以外の課題と言えば、〝ため〟を開始するタイミングを覚えることと、連射スピードを早くすることぐらいなので、あとは実戦での練習あるのみだね。



▲円盤投げは、角度の上昇度が急激であることを認識しておくといいぞ。



▼〝ため〟を開始するのは、この段階くらいから。「矢印の色が赤くなる時」そんな感じでタイミングを計るようにすると分かりやすい。



◀極めて短時間でこのくらいの角度になるので〝押したら、すぐ放す〟が基本。押し続ける時間は体で覚えて、無意識に行えると、心強い。

ハンマー投げ◉矢印の動きに注目

余談だけど、ゲーム中にも再現されているハンマー投げで4回転を使うこの投法、これを世界で最初に成功させたのは日本だったりする。さて、なにはともあれ、これだけ回転されてしまうと、プレイヤーも操作する要領がつかみにくくなってしまうよね。そこで、全体の流れの中でキーポイントになる、〝ためを開始するタイミング〟と〝ボタンを放すタイミング〟の2点だけに神経を集中させるようにすると、かなり早くマスターできるハズ。前者は写真を参考にし、後者は繰り返し試して、押し続ける時間を体に覚えさせよう。

▲この時点からボタンを押し続けるのがベスト。放すタイミングは例によって、体で覚えるしかないぞ。

◀回転数（全部で4回転）が多いので、投げる競技の中では一番難しいかも……。

▶このくらいの角度で投げ出せれば理想的。角度を合わせるコツは、押し続ける時間の長さを感覚で覚えこむことが一番いいハズ。

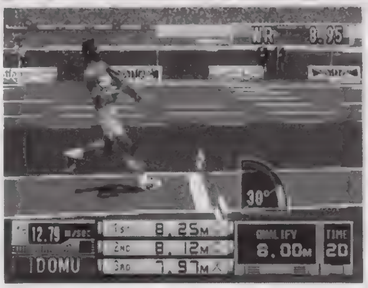
ポイントQ&A

Q：投げる種目でハンマーなどが手を離れた後や、跳ぶ種目で踏み切った後など、事実上入力が終わった段階で何かすることはないの？
A：一見して競技（必要な入力）が終わったように見えても、〝連射〟は有効なので覚えておこう。例えば、幅跳びで踏み切った後とか、ヤリ投げでヤリが落ちる前などの段階でも、連射を続けるとその分が記録に反映されているのだ。少なくとも、マイナス効果は絶対にないので、努力を続けて損はないぞ。

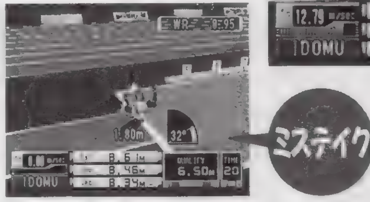
踏み切るタイミングが大切な▶跳ぶ競技

走り幅跳び◉踏み切りに懸けろ

跳ぶ競技4種目では、連射スピードに加えて、ジャンプボタン（踏み切りなど）を入力するタイミング、その入力を止めるタイミング（その効果は競技ごとに違っている）が新記録誕生の鍵を握っている。この走り幅跳びでは、踏み切るタイミングと跳ぶ角度が非常に重要なので、これら2点は重点的に練習しておくこと。あと、着地で尻もちをつくようなら〝踏み切りが早すぎる〟、着地がグシャっとなっているなら〝跳ぶ角度が悪い（高すぎる場合が大半）〟という証拠なので、そんな時は自分のプレイを見直してみよう。

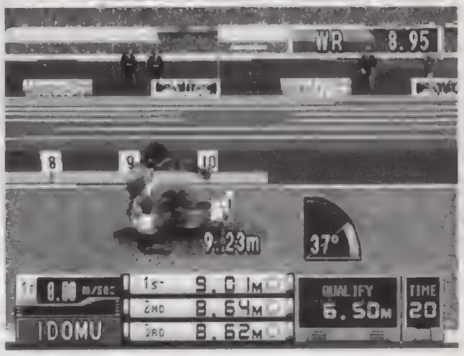


▲体がやや後方に傾き、勢いを乗せやすくなった瞬間、この時点で踏み切れれば理想的だね。



◀跳躍に何か問題があると、着地の時にミスとして現れる。この写真くらいハデに転ぶようでは最悪だぞ。

ベスト角度は38度くらい

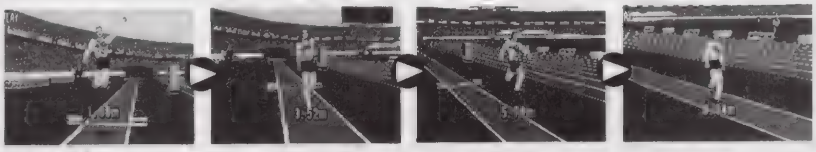


▲踏み切り版をしっかり捉えて、ベストな角度で跳躍ができれば、人類史上初の9mジャンプも夢じゃないぞ。

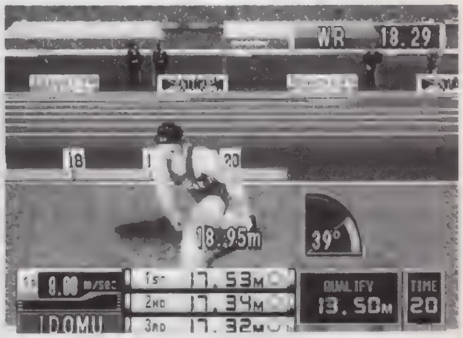
三段跳び◉ジャンプのタイミングをつかめ！

この競技でも、走り幅跳びの場合同様、最初の踏み切り（ホップと呼ぶ）が一番のポイントになる。このタイミングの図り方の要領は走り幅跳びと同じだぞ。次に大切なのは「助走時の勢いを殺さない」ということなので、2回目以降のジャンプ（それぞれステップ、ジャンプと呼ぶ）はタイミングよくリズミカルに行おう。足が地面に着地する寸前に入力を行うようにすると、理想的な跳躍につなげることができるはずだ。ちなみに、ホップとステップは、ジャンプボタンの入力時間には関係ないので、ポンと普通に押すだけでいいぞ。最後のジャンプだけはボタンの入力時間で跳ぶ角度が調整できるので、理想の39度を狙って最後をビシッと決めてあげよう。

ホップ～ステップの流れ



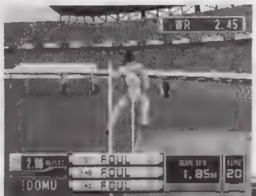
ベスト角度は39度くらい



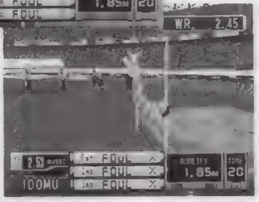
▲跳躍の角度が問われるのは、最後のジャンプのみ。ホップとステップは、それぞれボタンを押し続ける長さは関係ないぞ。

走り高跳び◉理想の踏み切りを知っているかな？

これはミス!!



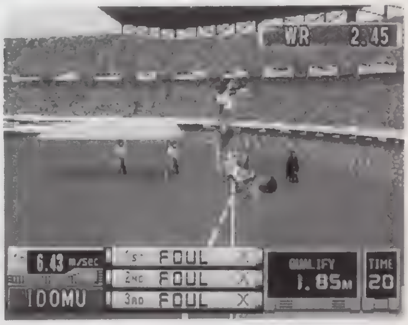
◀踏み切りが早すぎた場合。体がそる余裕がなく、そのまま突っ込んでしまう。



▶逆に、踏み切りが遅すぎた場合。体を、無駄に巻くような動作が見られるのが特徴。

高さを競う競技のポイントとしては、ジャンプボタンを押すタイミングと放すタイミングの2つを挙げることができる。この走り高跳びにおけるジャンプボタンを押すタイミングについては、早すぎたり遅すぎたりした場合、左の写真のような形でミスとなって現れるので確認しておこう。ベストなタイミングを覚えたいなら、まず最初にワザと早すぎた場合のミスをしてみることをオススメする。早すぎるタイミングが理解できたら、今度は少しずつ踏み切りポイントを遅らせてみよう。ある段階で、普通に跳躍できるようになるけど、それこそが理想的な踏み切りポイントになっているのだ。しっかり覚えておこう。

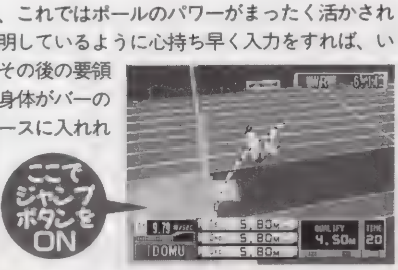
◀ベストな跳躍。体の最高点がバーと重なりあっているのが分かる。



▲ジャンプボタンをタイミングよく放して、リカバー（足の振り上げ）をしよう。これで、足がバーに引っ掛かることを回避するのだ。

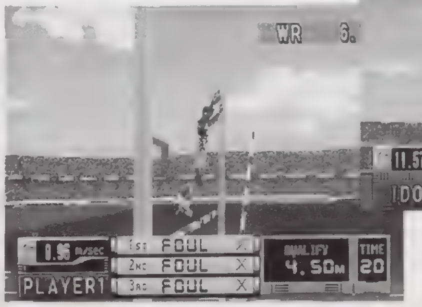
棒高跳び◉いつ倒立に入るかが勝負

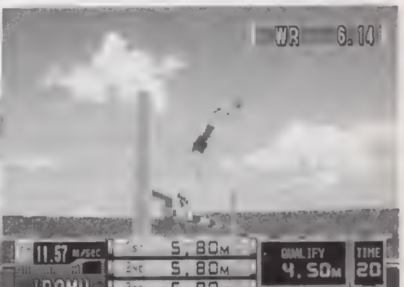
現実世界での棒高跳びは、ポールの〝しなり〟をどれだけ巧みに利用できるかが重要なポイント。その点ではこのゲームでも全く同じだ。画面から受ける印象では「体が上昇してからジャンプボタン」とした方が有利に錯覚しがちだけど、これではポールのパワーがまったく活かされていない。下の写真で説明しているように心持ち早く入力をすれば、いい跳躍ができるはずだ。その後の要領は走り高跳びと同じで、身体がバーの真上にきたくらいでリリースに入れれば言うことないぞ。



▶ジャンプボタンを押すのはこのくらいのタイミング。初心者は、この操作が遅くなりがちなので、覚えておこう。

▼足先がバーよりも向こう側に流れる（バーを蹴ってしまう）ようなら、ジャンプボタンを押すのが遅い証拠。ポールの〝しなり〟を利用する競技なのだから、もっと早めにボタンを押そう。





▲下半身がバーを越えたら、押しっぱなしだったジャンプボタンを放してリリース（上体のそらし）をしよう。これも、身体の一部がバーに引っ掛かるのを防ぐための動作なのだ。

以上を参考にすれば、キミもスーパーアスリートの仲間入りだ！

ポイントQ&A

Q：ゲーム攻略とは直接関係ないんですが、走り高跳びとか、棒高跳びって実際のオリンピックでも3回しか挑戦できないんでしたっけ？

A：そもそもの設定が、国別の11種目得点争いになっていることを始め、このゲームではやや現実とは違うルールが登場している。走り高跳びなども、正式な競技会では、簡単に言えば「3回連続で失敗したら失格」というのが常識。このゲームで「試技数は3回のみ」となっているのは、ゲームのテンポを重視したためだと思われる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK人気キャラ24人による夢の競演！
進化した格闘システム&チームバトルで熱く燃えろ！

ジャンル	格闘ACT
メーカー	SNK
発売日	6月28日（発売中）

価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

©1996 SNK

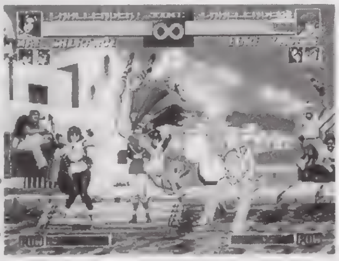
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＰＳ版ではＮＥＯ・ＧＥＯ版にあった細かい技（アテナのフェニックスアローが弱から強に変化する、といったもの）がなくなるなど、バランス調整がなされている。コンピュータの思考も弱めだし、必殺技コマンドいらずのＬＲ　ＣＯＮＴＲＯＬもついているなど、まさに初心者のための「Ｋ・Ｏ・Ｆ '95」といった感じだ。今回は、24人の中から（個人的に）３人をピックアップ。どのキャラを使おうか迷っている人は、この〝美少女戦隊Ｙ・Ｍ・Ａ〟（©サトチー）でプレイだ。（第五の愛天使　うきき）

美少女戦隊Y・M・Aで勝つ！

このゲームのウリは、３対３のチームバトル。もちろん、自分が好きなようにエディットできる。だが、このスペースで全キャラを攻略するのは不可能…。というわけで３人のキャラをピックアップするワケだが、ただ選ぶだけではつまらないので、チーム名をつけてみました。その名も〝美少女戦隊Ｙ・Ｍ・Ａ〟。おわかりと思うが、Ｙはユリ、Ｍは舞、Ａはアテナです（そのままやんけ）。

さて、ここでこのチームを使うときの掟をひとつ。最初に戦うのは必ずアテナにしよう。登場シーンがカワイイから…以上。



▶どうせプレイするなら（若い）ギャルの方がいいよね。勝ったときもなんかうれしいし…（ってオレだけ？）。

まずは"Y・M・A"それぞれの特徴を知っておこう

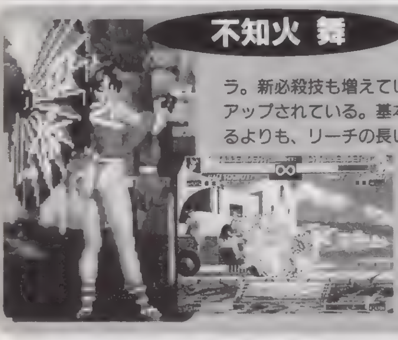
ユリ・サカザキ　極限流、期待の星

通常技はリーチがあるし、必殺技も使えるのがそろっているので、かなり性能のいいキャラ。注意したいのが必殺技のユリちょうアッパー。弱（その場で出す）と強（ちょっと歩いて出す）とでは性質がかなり違う。弱は対空技に、強は連続技の最後に、といった具合に使い分けよう。超必殺技は飛燕鳳凰脚。いわゆる乱舞系の技だが、出るまで時間がかかるし、ガードされると必ず反撃を受けるので、出さない方が無難。

オススメ連続技

跳び込みからなら、跳び込み強パンチ→立ち強パンチ→砕破というのが簡単でオススメ。ボタンも強パンチしか使わないし。最初のパンチをキックにしてもいいが、ややつながりにくい。最後の必殺技は百烈びんたでも虎煌拳でも、ユリちょうアッパーでもＯＫ。好みで使い分けよう。

▲跳び込み強パンチ。次のことを考えるとキックよりパンチ。　▲立ち強パンチ。もちろん接近時の強パンチでないとダメ。　▲最後は砕破（サイファ）。屈辱技としても最適だ。



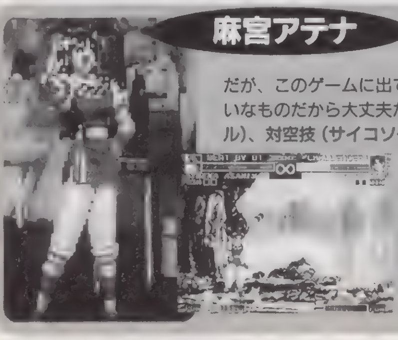
不知火 舞　燃える紅、魅惑の女忍者

「餓狼」シリーズから参戦のキャラ。新必殺技も増えているので、「餓狼」のときよりパワーアップされている。基本的にはスキの大きい飛び道具に頼るよりも、リーチの長いキック系をメインに、スキあらば連続技を狙っていくといった感じでガンガン攻めよう。超必殺技の超必殺忍蜂は、出しやすい（コマンドが簡単）わりに使い勝手がよい。スキがないので、ガードされても大丈夫。出せる状態になったらどんどん出そう。

オススメ連続技

跳び込み強パンチ→しゃがみ強パンチ→龍炎舞というのが、やりやすい。最初の強パンチは、✚キーの下方向（↙↓↘のどれでもいい）に入れておくと着地のスキが小さくなり連続技がつながりやすくなる。覚えておこう。最後は花蝶扇でもいいが、相手が倒れる龍炎舞の方がオススメ。

▲✚キー下＋強パンチ。✚キーを下に入れっぱなしなのがラク。　▲しゃがみ強パンチ。最初のパンチが当たる前からボタン連打。　▲すかさず龍炎舞。見た目もカッコイイのでかなりオススメ。



麻宮アテナ　女子高生は超能力者!?

超能力者ってなんだかズルそうだが、このゲームに出ているキャラはみんな超能力者みたいなものだから大丈夫だ。必殺技は飛び道具（サイコボール）、対空技（サイコソード）と必要なものはそろっているが、他のキャラに比べると性能はイマイチ。飛び道具は間合いの広いときの牽制として使い、突進系のフェニックスアローで攻めよう。超必殺技のシャイニングクリスタルビットは出しづらく、スキも大きいので、多用は禁物だ。

オススメ連続技

跳び込み強キック→立ち強キック→サイコソード。キックからサイコソードにつなげるのがムズイが、決まれば相手は倒れるし、なんかカッコイイ。２番目のキックは２段攻撃で、１発目をキャンセルしないと最後につながらない。最初はパンチでもいいが、当てるのが難しいぞ。

▲跳び込み強キック。✚キーが下に入っていると違う技に。　▲立ち強キック。１発目をキャンセルしなくてはならない。　▲慣れない内はＬＲ　ＣＯＮＴＲＯＬでタイミングを練習だ。

ポイントQ&A

Ｑ：エンディングが見たくてプレイしているのですが、なかなかコンピュータに勝てません。何かいい方法はありませんか？　ぜひ教えてください。
Ａ：簡単にエンディングを見るにはＬＲ　ＣＯＮＴＲＯＬをＳＰＥＣＩＡＬに設定し、大門を選択（コマンド投げを持っていれば誰でも可）。超受け身（Ｒ１）で近づいて、天地返し（Ｌ２）で投げる。あとは倒れている相手に近づいてＬ２かＲ２（超大外刈り）のボタンを連打しているだけでＯＫ。これの繰り返しで簡単に勝てるぞ。

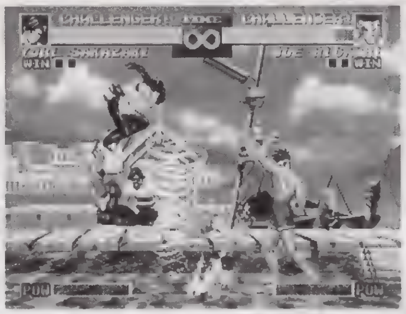
ライバルに勝とう！　タイプ別キャラ攻略

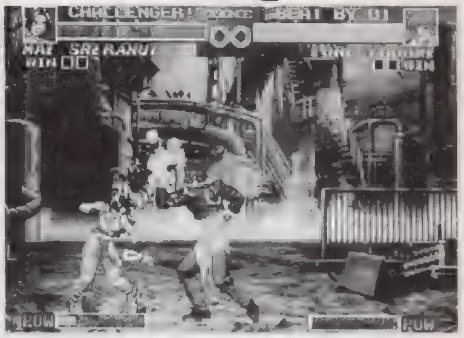
タイプ1◉主人公（万能）系

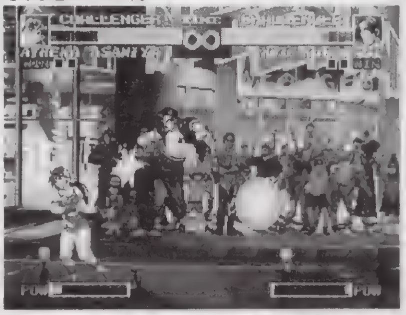
飛び道具、対空技完備で、跳ばせて落とす戦法ができるバランスのとれたキャラ。ちなみにY・M・Aもこのタイプになるのだ。

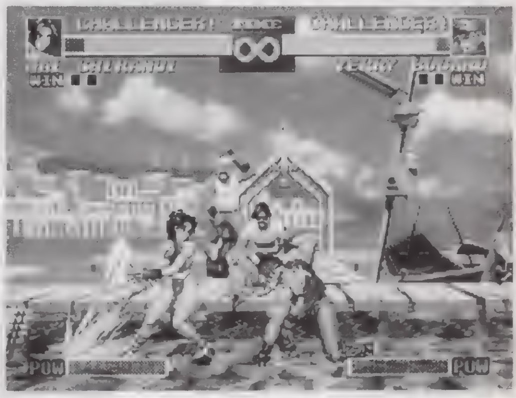
京、庵、テリー、アンディ、ジョー、ロバート、リョウ、拳崇といったヤツらがこのタイプ。一応ボスの柴舟とルガールも分けるとすればココに入る。飛び道具をななめ前ジャンプで避けると「跳ばせて落とす」パターンのいいカモになってしまうので注意。このタイプのキャラには、基本的に飛び道具は攻撃避け（弱パンチ＋弱キック）で避け、避け攻撃を当ててから連続技（必殺技の飛び道具か突進技がいい）を狙っていこう。しかし、ジョーと拳崇は他のキャラに比べると、飛び道具のスキが大きいので比較的にこちらから跳び込んでもＯＫ。

要注意キャラは京、庵、リョウ、ロバートの４人。こいつらは、跳び込みからの強力な連続技を持っているので、こちらがうかつに飛び道具を撃つと危険。上記の攻撃避けを多用し、ジリジリ近づき連続技で一気にケリをつけよう。


▲ジョーのハリケーンアッパーや拳崇の超球弾は、出したあとのスキが大きいので跳び込みやすい。すかさず連続技を叩き込んでやろう。


▶庵も強いが、京ほどでない。中間距離では踏み込んで攻撃してくる。葵花に注意しよう。喰らってしまうとかなりイタイからね。


▶このタイプの中でも京は、最強といってもいいだろう。跳び込みや避け攻撃からなど、いろいろな場面から連続技を狙えるので、とくに注意が必要だ。

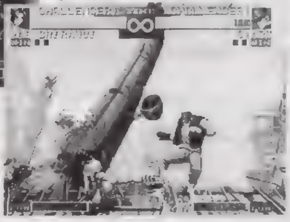

◀相手の飛び道具は必ず攻撃避けで避けるように。相手との距離が近ければ、避け攻撃を当ててやろう。

タイプ2◉投げ系

必殺技に強力な投げ技を持つキャラ。見た目がデカイキャラは、このタイプと思っていい（一部例外はあるが…）。

大門、ラルフ、クラークがこのタイプ。このキャラを使う人はまず投げを狙っているといってもいい。相手の攻撃を攻撃避けで避けたりすると、確実に投げられるので注意。とくに大門は、飛び道具を超受け身でスカし、コマンド投げというパターンを持っているので、近〜中距離での飛び道具は厳禁。普段はリーチのある通常技でチクチク攻め、じれて跳び込んできたところを対空技で迎撃しよう。

◀攻撃避けには、投げられ判定が残っている。ヘタに避けてしまうと、投げられてしまう。


▶このタイプ相手に中距離では飛び道具より、リーチの長い通常技の方が有効だ。

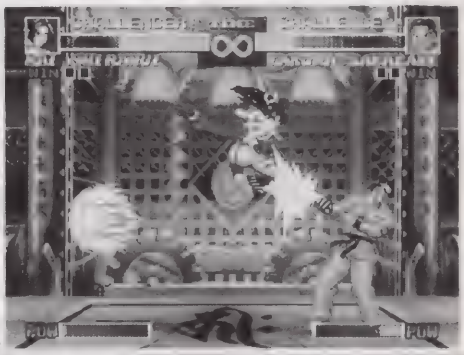
▶跳び込んできたら迷わず対空技で迎撃だ。ついガードしてしまうと、まず投げられてしまうぞ。

タイプ3◉テクニカル系

必殺技のコマンドがタメとか、突進技ばかりの上級者向けキャラ。初心者が使ってもそれほど恐くないが、うまい人に使われると、かなりイヤ〜ンなタイプ。

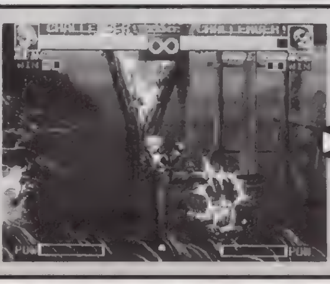
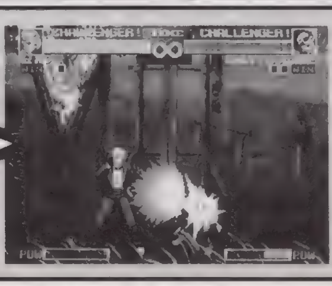
このタイプは紅丸、ビリー、影二、タクマ、チン、ハイデルン、チャン、キム、チョイといったキャラたち。接近戦の強いキャラが多いので、基本的に攻めてくるハズだ。投げ系のキャラと同じく、通常技でチクチク……というパターンで攻めていこう。飛び道具は撃たずに待ちに徹するのも１つの戦法だぞ。タクマ、ハイデルン、影二は飛び道具を持っているので、万能系のキャラだと思って戦かった方が無難。

▲飛び道具はないといっても、どのキャラも対空技はちゃんと持っているぞ。うかつな跳び込みは死を招く。キムの飛燕斬はタメとはいえ、その時間は短い。注意。


◀タクマだけは極限流のくせに（リョウやロバートと同じ）対空技を持っていない。チャ〜ンス！

じつはもう１人女性キャラがいるんですけど…

NEO・GEO女性キャラの中で高い人気を誇る彼女は、少女じゃないので…ファンの人には申し訳ないけど…ね。タイプ的には万能系に入るのでそれなりに強い。必殺技はすべてキック系の技なので、パンチボタンはほとんど使わないで戦えるのも特徴の１つ。しかし、間合いの広い空中で繰り出す強パンチはかなり使えるぞ。連続技は通常技のキックからベノムストライクやトルネードキックが強力。超必殺技も強めだ。



◀立ち強キック→ベノムストライクがカッコイイです。跳び込みから出せればさらにGOOD!

ポイントQ&A

Q：PSオリジナルのＬＲ　ＣＯＮＴＲＯＬについてくわしく教えてください。必殺技がボタン１発で出せるって書いてありましたが、タメ技でも出せるのですか？

A：もちろんタメ技だってボタン１発で出せます。つまりＬＲ　ＣＯＮＴＲＯＬをＳＰＥＣＩＡＬにするとハイデルンは無敵になります。これで初心者をいじめるのはやめましょう。ＳＩＭＰＬＥだとふっ飛ばしや攻撃避けが、ＬＲボタンだけで出せます。これはなかなか便利です。最初はＳＩＭＰＬＥで練習だ。

パズラー監修

おーちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ～

ヘビーなロジックマニアから、かないみか嬢のファンまで！多くの人たちを納得させたパズルゲームの第2弾が登場だ。

ジャンル	PZG	価格	¥4,980
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	7月予定		

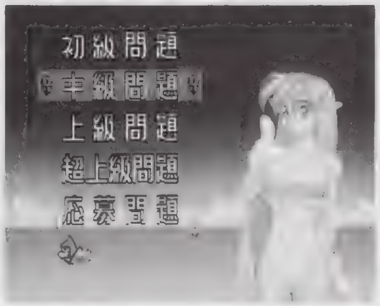
PS, I LIVE YOU! WRITER'S COLUMN

いや～とにかく前作以上の内容に大満足って感じ。特に今回の作品の目玉、カラーロジックは、ルールがちょっと違ったりするもんだから、もうスッゲー新鮮！　絵が完成したときには、いままでにない達成感ってゆーかー、満足感が味わえちゃうぜ。それにもう1つ、おーちゃんの「プレイ方法の解説」にもカラーバージョンが追加されているぞ。もちろん声は、かないみか嬢だ。これがまたイカス～!!　でも何度も見ていると、なかなかゲームが始められないので、ほどほどに（笑）。（Z佐藤）

©Sekaibunka-Sha©童工房©1996 SUNSOFT

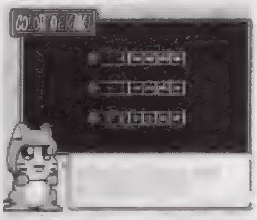
解き方の基本を覚えちゃえば、どんな問題も楽勝だ！

ウソじゃない！　ロジックパズルはルールさえ覚えればバリバリ解けちゃうシロモノなのだ。そのルールも頭の片隅に置いておけばＯＫって感じのものばかりなので、難しいことはなに１つないハズ。今回の『ロジック２』は、ノーマルロジックとカラーロジックの両方が楽しめる超オトクな作品に仕上がっている。これを機会に両方のルールを覚えて、ロジックパズルにハマってみてはいかがかな？

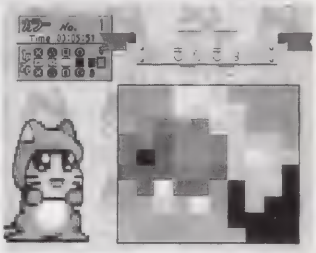


◀問題数はノーマルロジックが351問。カラーロジックは33問。合計384問もあるのだ。

今回はカラーロジックもあるよ



▲カラーロジックのプレイ方法も説明してくれるぞ。新しいセリフもグー！



ノーマルロジック編

１列のマスの数を把握していれば意外と楽に解ける！

問題数は初級70問、中級86問、上級113問、超上級31問。それに一般プレイヤーから募集した問題が51問。合計351が用意されているぞ。問題を解くうえで、いちばんのポイントになるのは１列のマスの数。たとえば10マスある列でヒントが３・１・２・１だとする。この場合、いきなり確定する場所になるわけだが、ヒントの数字が小さいためにけっこう見逃しがち！　しかし、１列のマスの数を把握していれば、問題はないのだ。重要なポイントなので忘れるな！

きほん

①数字の分だけ連続でマスをぬる

5

ヒントの数字の分だけ連続でマスをぬる。これが基本の中の基本だ。ロジックをスタートさせたら、まず一番大きな数字（複数の小さな数字も見逃すな！）を探してぬろう。こうすることで、その絵の主軸が完成する。これをもとに次々とマスをぬろう。

②数字が複数の場合は１マス以上あけてぬる

3・1

ヒントの数字が複数ある場合は、必ず１マス以上あけてぬる。あけるマスは１マスとは限らないので注意しよう。左の場合は３・１のヒントだから、ぬることができる部分は３＋１で４マス。この列の最大マス数は５だから自動的に１マスがあくことになり、３・１とぬることができるのだ。

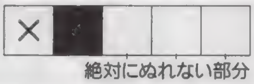
おーよー

①数字よりもマスの数が多い場合

4

ちょっと進んで応用編。最大マス数は５でヒントの数字が４。この場合、まず左から４つ、右から４つと数える。こうすると、どちらから数えても重なる部分があるよね。このマスは絶対にぬることができる確定部分となるので、最初にぬってしまうのだ。残りの不確定部分は、とりあえず後回しでＯＫ！　ゲーム序盤では、いかにぬってあるマスを増やすかがポイントになる。ドンドン確定部分を増やしていこう。

②もうぬれない部分は×でチェック

1


ヒントをもとにマスをぬっていくと、いつの間にか確定している列が出てくるハズ。そんな列を見つけたら〝×〟を使い、あいているマスをすべてチェックしちゃおう。その１列が完全に確定してしまえば、そのおかげで別の列が確定したり、ぬれる場所が見つかったりとイイことばかりだぞ。細かいチェックも怠るな！

カラーロジック編

色が違う複数の数字がある場合のぬり方に注意！

カラーロジックの問題数は、全33問。ちょっと少ない気もするが、その分充実した内容の問題がそろっているぞ。カラーロジックのルールは、ノーマルロジックとほとんど同じ。でも、カラーならではのルールが１つだけ追加されている。それは色の違う数字が複数ある場合のぬり方だ。詳しくは右に解説してあるので絶対にチェックしておくこと。勝手にプレイすると、間違いのもとだぞ。

きほん

①数字の分だけ連続でぬる

5

カラーロジックの場合も、ヒントの数字の分だけ連続でマスをぬるというのは同じ。ノーマルロジックとの違いは、数字に色がついているということだ。マスをぬるときは、この色の指定に従い、鉛筆の色を変えて（Ｒ１ボタンで変えられる）ぬっていくこと。いくらぬっても色が間違っていると正解にはならないので注意だぞ。

②同じ色の複数の数字がある場合は１マス以上あけてぬる

2・2

同じ色の複数のヒントがある場合は、必ず１マス以上あけてぬる。色さえ注意すれば、考え方としてはノーマルロジックと同じだ。また、上に解説した〝ノーマルロジック編おーよー〟の①と②に関しても同じことがいえるぞ。いままで覚えてきた知識をぜ～んぶ使って、カラーロジックに挑戦していこう。

③色の違う数字が複数ある場合、２種類のぬり方が考えられる

TYPE A：くっつけてぬる

2・2

TYPE B：離してぬる

2・2

これが新しく覚えなくちゃいけないぬり方のパターン。色の違う複数の数字がある場合は、TYPE A、Bの２つのぬり方が考えられるのだ。「考えられる」と、あいまいに解説したのは、こんな場合には、こちらのぬり方！　ということが決まっていないから。ようするに、どちらでもいいのだ。周囲の状況やぬれるマスの合計数などを考え、臨機応変に対応していくのがポイントだぞ。

ポイント Q&A

Q：単純な質問なんですが、全問クリアするとなにかイイことあるんですか？

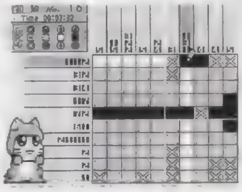
A：あるぜ、あるぜ！　まず初級、中級、上級にあるそれぞれの問題を全部クリアすると、難易度ごとにクリアデモが流れるぞ。さらに、３つの難易度にあるすべての問題をクリアすると、ポリゴンで描かれたおーちゃんが登場する特製ムービーが流れちゃうのだ。これはまさにファン必見のムービーなので絶対チェックだぜ～！

ゲームにある2つの問題を使って解き方を研究！

ノーマルロジック 初級 問題ナンバー16 10×10

◉一番大きい数字を探してぬる

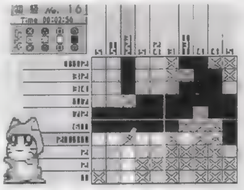
まず中央の横7・2のラインをぬり、すべて確定させる。そして、これを軸にぬれないマスをチェックしていくのだ。すると右端の縦5のラインで、3マスだけ確定。また、一番上の横1・1・2のラインも2だけ確定する。これを足がかりに進めよう。



▶一番上の横1・1・2では、2マス分だけ確定。

◉×マークで新たな道が開ける！

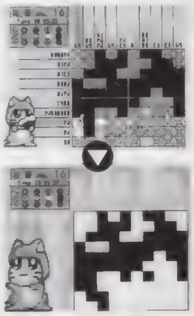
右側の大部分をぬったら、×マークでぬれない部分をチェックする。こうすると特定のスペースに入りきれないヒント（たとえば3マス分のスペースでヒントが4とか…）が出てくる。こういったところは、絶対に入らない確定場所なので×マークだ。



▶ぬると同時に×マークでもマスを確定させていこう。

◉縦、横のヒントに目を凝らせ

最後の仕上げは慎重に！ というのも、最後になると「はやく完成させたい！」という意識が先立ち、あせってミスをすることが多いのだ。縦・横のヒントに目を凝らし、最後まで慎重にぬっていこう。でもってナンバー16の答えは…。

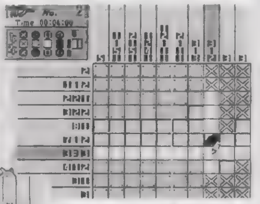


◀全体像が見えてるだけにあせっちゃうんだよね。最後まで慎重に！ 答えはコウモリだ。

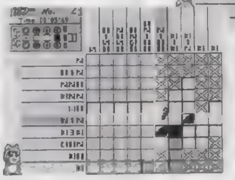
カラーロジック 問題ナンバー2 10×10

◉色の違う数字がならぶ場合は…

基本的に進め方は同じ。まずは大きい数字を探してぬっていこう。ここで左のカラーロジック編のきほん③「色の違う〜」を思い出してほしい。ぬり方は、くっつけてぬる場合と、離してぬる場合の2種類があったよね。この問題にも2種類の方法を活用する場所があるので、ここでしっかり復習しておくこと。



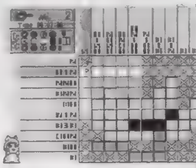
▲中央の横7・1・2のラインは、くっつけてぬらないと10マスでは収まらない。だからくっつける！



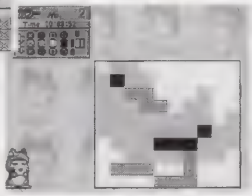
◀中央の縦2・1・1・1はオレンジだけが離れる。臨機応変に対応だ。

◉×マークは完全に確定してから

カラーロジックの重要ポイントがもう1つある。それは、やたらにチェックしないこと！ しつこいようだけど、くっつける場合と離す場合の2種類のぬり方ができるので、部分的に確定した場所をすぐに×マークで区切ってしまうと間違いが発生しやすいのだ。×マークは、できるだけ確定した部分にだけ置いていこう。これでバッチリだ。



▲やたらと区切らない！ あいてるマスの合計数でぬれる部分を予想する。

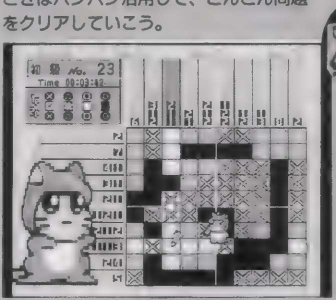


▶答えはヒヨコ…じゃなくてアヒルだ。すんなり解ければ基本はOK！

もうお手上げ〜って時は…

その1▶オプションを活用

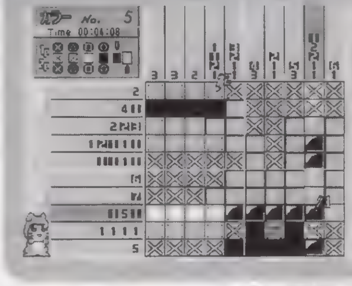
ゲーム中にスタートボタンを押すと機能メニューが呼び出せる。この中の「ヒント」を使えば、おーちゃんが出てきて指定した部分をぬってくれるのだ。他にも途中でデータをセーブしたり問題を最初からやり直すといったことが、このメニューで選ぶことができるぞ。困ったときはバシバシ活用して、どんどん問題をクリアしていこう。



◀1度問題の全マスのヒントを聞いてみると絵の仕組みがわかってイイかも。時間はかかるけど…。

その2▶2人同時プレイで乗り切る

ゲーム中に2P側のセレクトボタンを押すとマスをぬる鉛筆が2本になり、2P側もゲームに参加することができるようになるぞ。この2P同時プレイの遊び方はいろいろ！ 上手な人と一緒にプレイすれば、自分のロジック知識もレベルアップするし、また、彼女とデートするための口実（オレが解き方を教えてやるぜ〜っ、てな感じに！）にもなっちゃう。いろいろ役立ててちょ！

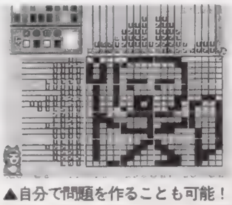


◀対戦はできないけど、2人同時プレイは実際スッゲー楽しいぞ。相手のじゃまをしたり、協力し合ったりしてワイワイ遊んじゃおう。

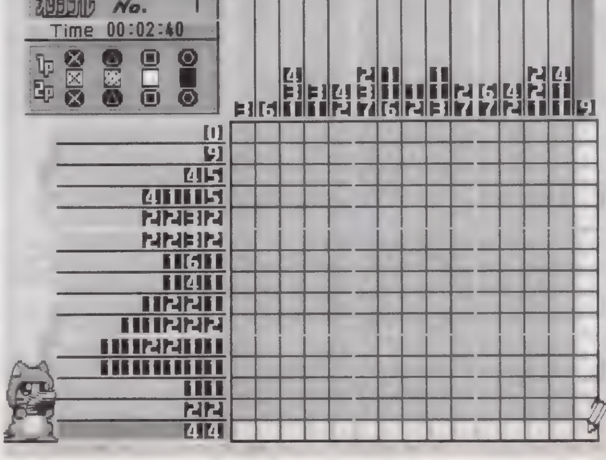
編集部で作成した問題にチャレンジ！

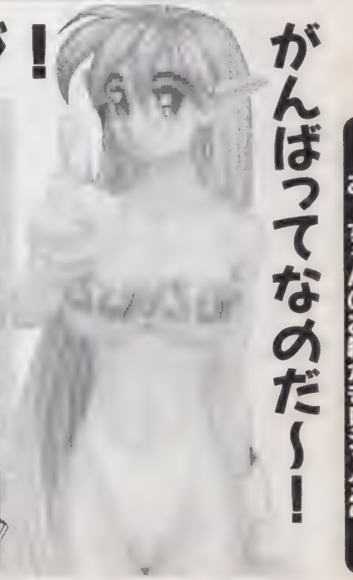
挑戦者求む

お待たせしました〜のチャレンジコーナー！ 右には編集部の備品として欠かせない常駐ライターの〝ゆかマン〟がロジック作成モードで描いた絵が隠されているぞ。一体どんな絵を描いたのかは不明だが、ウワサではちょっと前に流行ったアニメの敵キャラクターらしい。う〜ん…やっぱアレかな〜？ 難易度的には初級の前半くらいのものなので、多少ロジックの知識がある人なら難なく解けるハズ。ポイントは右端の縦9がヒント。これを手がかりにすれば解きやすいぞ。今回は前回みたいにプレゼントなどはないが、とりあえずウデだめしと思って遊んでみてね。



▲自分で問題を作ることも可能！ ちなみにこれはヒントじゃないぞ。





がんばってなのだ〜！

おーちゃんのお絵かきロジック2

ポイントQ&A

Q：15×15以上の問題は、難しくて手が出せません。簡単に解くコツみたいなものはありませんか？

A：全部のマスのヒントを聞く！ とゆーのは冗談で、数の多いロジックを解く場合は、◬ボタンでの仮ぬりがすっごく役立つぞ。これを使ってぬれる部分を予想しながら進めていくのだ。基本を思い出し、頭を柔軟にするのがポイント。ココもぬれる可能性がある！ とか推理しながら、根気よく続けて解いていこう。

あいどるプロモーション〜すずきゆみえ〜

アイドルの卵"ゆみえちゃん"を上手に指導して、ファンクラブ会員数をジャンジャン増やしちゃおう!!

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アルュメ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月31日(発売中)		

©1996 ALLUMER INC.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

どうも、このゲームは「単純な内容のアイドルゲームでしょ」と敬遠されるケースが多いようで、その傾向はゲーム内容を重んじる自称〝通〟のユーザーに強く見られるようだ。でも実際にプレイすれば、このゲームには多彩な展開と驚くほどの戦略性が込められていて、プレイ中にも飽きさせない工夫がギッシリ盛り込まれていることが分かるはず。パッと見た印象だけに惑わされず、これらのよく作りこまれた〝ゲームの本質〟を見抜けてこそ、本当の〝PS通〟と呼べるんじゃないかな。(城イドム)

ゆみえちゃんをキミの思うがままに! アイドル育成マニュアルを大公開

結構ゲームにも慣れてきた人も多いと思うので、今回は細かい戦略を練る時に役立つ攻略資料をお届けしよう。レッスンをしてくれる各クラブは、開いている曜日が決められているのは知っているよね。これを分かりやすくするため、曜日ごとに選択できるレッスンを右にまとめてみたので、スケジュールを組むときに参考にしよう。また、ゆみえちゃんを指導するときには欠かせない〝パラメータ変化一覧〟(攻略で重要なコマンドを中心に)を表にしてみたぞ。ただし、ここでは基本状態でアップダウンする数値を掲載してあるけれど、細かい条件でこれらの数値は変化する場合があるので注意しよう。例えば、レッスンで能力値を伸ばす場合(一般常識でモラルを上げるなど)、能力値が150とか200前後に近づくと、効果が低くなってしまったりするから、ゲームスタート時に役立ててね。

1週間のレッスン予定表

曜日	レッスン
月	一般常識　ジャズ　フィットネス　ボーカル　礼儀作法
火	一般常識　ジャズ　エステ　演技　礼儀作法
水	一般常識　ジャズ　フィットネス　エステ　振り付け
木	一般常識　フィットネス　エステ　ボーカル　振り付け
金	一般常識　ジャズ　フィットネス　エステ　演技
土	一般常識　ジャズ　フィットネス　エステ
日	一般常識　フィットネス　エステ

◀これらの攻略資料を参考にすれば、会員数一万くらいは、すぐに突破できるはず。

◀ゆみえちゃんのトークにも耳を傾けておこう。正しい選択をするためのヒントになることもあるぞ。

コマンド別パラメータ変化一覧表

	体力	基礎体力	発声	礼儀作法	ストレス	音感	演技	ダンス	色気	モラル	気力	必要経費
ボーカル	-1		+6〜8		+5〜7	+10〜12					+1	¥13,000
演技	-1		+4〜5		+5〜7		+10〜12				+1	¥12,000
振り付け	-1〜2				+4〜6			+10〜12			+1	¥11,000
ジャズダンス	-2〜3	+3			+3〜4			0〜+1	+5〜7		+1	¥12,000
フィットネスクラブ	-2〜3	+5〜7			+3〜4				+1		+1	¥11,000
エステティックサロン	+7〜8				+1〜2				+7〜9		+1	¥14,000
一般教養	+2				+4〜6					+10〜12	+1	¥11,000
礼儀作法				+8〜10	+4〜6						+1	¥12,000
休暇:旅行ー2日間	+6〜8				-90〜100						+2〜4	¥50,000
休暇:温泉ー2日間	+34〜38	-2			-100〜110				-2		+2〜4	¥60,000
休暇:家にいる	+18〜20	-1			-26〜28						-1〜2	¥ 6,000
休暇:散歩	+12〜16				-28						-1〜2	¥ 7,000
休暇:ホームパーティ	+13〜15				-27〜29						-1	¥ 9,000
休暇:映画	+11〜13				-27〜29		+1					¥ 8,000
休暇:カラオケ	+7				-31	+1						¥ 8,000
休暇:ロックコンサート	+7〜9				-34	+1					+1	¥10,000
休暇:クラシックコンサート	+11〜13				-32	+1				+2	+1	¥12,000
休暇:ダンスクラブ	-2				-43			+1		-1〜2	+1	¥10,000
休暇:ショッピング	+3〜5				-38〜43						+1〜2	¥20,000
休暇:テニス	-2				-41〜45						+1	¥10,000
休暇:遊園地	+3〜5				-41						+2	¥15,000
休暇:登山	-4〜5	+1			-36〜41						+1	¥10,000
休暇:ドライブ	+9〜11				-48〜54						+1〜2	¥30,000
休暇:プール	-4〜6	+1			-41〜45						+1	¥10,000
休暇:海	+4				-33〜36						-1	¥ 8,000
休暇:スケート	-1〜2				-32〜41						+1	¥10,000
休暇:スキー	-8〜10	+2			-96〜134						+2〜4	¥60,000
休暇:風邪でダウン	+15〜17	-1			-14〜18				-1		-2〜3	—
撮影活動一般	-1〜6	0〜+1			+7〜11				0〜+1	0〜-1	+1	—
プロモーション活動一般	-1〜2				+4〜9					0〜-1	0〜+3	不定

お給料にも、気を配ってね♥

お仕事がんばった月にはやっぱりお給料もたくさん欲しいしな♥　ご機嫌になっちゃうくらいもらえたら、〝気力も大幅アップ〟しちゃうぞ。でも、少な過ぎると、〝チョットガッカリ…〝気力が下がっちゃう〟の。

お仕事始めたての頃は「136,000円以下でプンプン、137,000〜220,000円で納得、221,000円以上でご機嫌」だけど、いつまでもこのお給料じゃダ〜メ。少し仕事ができるようになったら「149,000円以下でプンプン、150,000〜279,000円で納得、280,000円以上でご機嫌」、もっと人気が出てきたら「200,000円以下でプンプン、201,000〜350,000円で納得、351,000円以上でご機嫌」、結構有名になったら「250,000円以下でプンプン、251,000〜500,000円で納得、501,000円以上でご機嫌」なの。覚えておいてね、社長さん♥

▶こまめにセーブはしておいて、給料の金額の文句をいうようになったらやり直した方がいいぞ

ポイントQ&A

Q:途中で破産することなく最後まで行けるようになったのですが、もうひとつファン会員数が増えてくれません。何かコツがあるんですか?

A:ファン数にこだわるなら、短期間の仕事をメインに。次の日がフリーなら2日間の仕事を受けてもいいが、3日以上の仕事は基本的にパス。また、ストレスは70程度になるまで手をつけず、解消させる時にはドライブ(花火大会も有効)などを活用しよう。あと、お金に余裕があるなら、体力回復にエステを活用するのがベスト。

©1996 Nihon Bussan Co.,Ltd ©1996 BPS/GENKI

ビルを占拠したテロリストと、巧妙に仕掛けられたワナ…キミはこの難関を突破できるかな？

エキスパート

ジャンル	STG
メーカー	日本物産
発売日	5月31日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

生き残るための3つの鉄則

1◉ズルく、利口に攻めるべし

とりあえずクリアしたい、そんな時には慎重にゲームを進めるようにしたいものだ。

壁は攻撃を遮断してくれるので、写真で紹介しているように、壁（あるいはシャッター）を利用して敵の攻撃を封じるのは基本だぞ。あと、体力回復のアイテム（弾薬）があったとしても、体力ゲージ（弾数）がマンタンに近い状態で取ってしまうのは損。必要なところで適当に消費してから改めて回収した方が、回復値に無駄がないのだ。

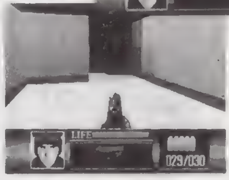
▲壁をうまく利用すれば、反撃を受ける心配もなく、攻撃を加えられるのだ。

◀アイテムも闇雲に取ってしまうのは間違い。後々のことを考えつつ回収しよう。

2◉シカケやトラップを見抜こう

ステージによってはクリアに必須のシカケもあるので、怪しいと思ったら△ボタンで調べまくるクセをつけておこう。また、後半ステージになるとトラップもたくさん登場するので、知らないと訳が分からないうちに死んでいるかも…。注意が必要なトラップは写真で紹介しているので、チェックしておこう。

◀37階に登場する一発死のトラップ。拳銃5発の攻撃で排除できるぞ。



▲これは99階に登場するトラップ。接近後、一定時間で爆発する。

◀床で、模様が少し違う場所がある。これは地雷なのだ。

3◉ボスキャラ対決は速攻で行こう

21階でのボス戦は、基本的に時間との戦いになるので、ナイフを連打してボスを追い回すようにしていればいいぞ。99階でもボスキャラと対決するけれど、ここではバズーカを選択してボスに3発一気にぶち込むのが一番。地形などを楯にして正攻法で戦う手もあるけれど、かなりシビアなので覚悟しよう。

▶99階で対決するボスは恐ろしく強いので、力押しで攻めた方が利口なのだ。

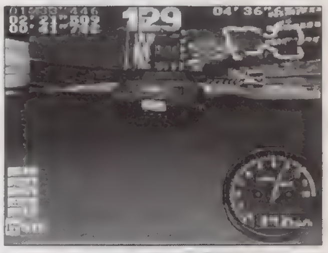
PSレースゲームの中でもトップレベルの出来。

ドリフトキング土屋圭市&坂東正明 首都高バトル

ジャンル	RCG
メーカー	GENKI
発売日	5月3日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

シナリオモードで"土屋圭市"に勝つ

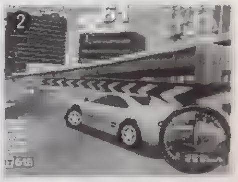
ＰＳのＲＣＧの中でもかなりいいデキなこのゲーム。実際、気になる走行感覚は、『リッジ』に近いけれども、どちらかというと初心者でも簡単にドリフトをコントロールできるように作られているのだ。具体的に言うと、アクセルの開閉と逆ハンドル操作だけでドリフトが制御できるようになっている。しかも、慣れてしまえば、たいがいの場所で好きなときに簡単に車を滑らせることもできるのだ。



▲「リッジ」とは一味ちがう醍醐味を味わせてくれる「首都高」。レースゲームに習熟していなくても、すぐにドリフト技術を会得できる。

1◉まずはコースを覚えてドリフトテクを磨け

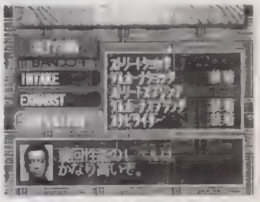
このゲーム、まず最初にドリフトテクを磨こう。シナリオモードの最初に選べる車は、性能の限界が低いから練習には最適。また、３種類のコースは加速重視から最高速重視まで特徴がはっきり分かるので、早めにコーナーのレイアウトを覚えていこう。



▼▲◀簡単なドリフトテクを伝授。①コーナー手前で外側から進入。②内側に切り込みつつ、アクセルをチョンと離してから踏み込む。③滑りはじめたらアクセルの開閉で滑りを制御。同時に滑っている方向と反対にハンドルを切り込んでドリフトを収束させればＯＫ。

2◉目指せベストチューン!!

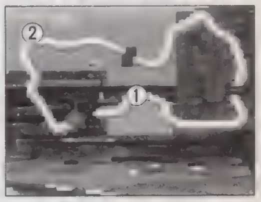
まずリミッターのカット。これで180km以上出るようになるぞ。次に足回り関係の強化。そしてジムカーナ用のサス類とタイヤを購入。これでコーナリング性能がぐんとアップするハズ。後はエンジンチューンをしつつ、足回りを強化していこう。車種交換はシナリオの２段階目で１回すればチェーンアップＯＫだ！



▲練習ついでに金を稼いでチューンだ。手頃なものからゲットしよう。

3◉難関! 内回りコース!

３コースのうち、もっとも難しいのが〝首都高内回りコース〟。とくに①と②のコーナーが難しいので重要ポイントになるぞ。①では手前のコーナーから立ち上がったらすぐにドリフトで侵入するようにしよう。②のコーナーは２段階にカーブが切り込んでいるから、外側を回りつつ最後に一気に内側に切り込んでいけば◎。



▲①と②のコーナーはとにかく練習。ドリフトへの入りかたが難しいぞ

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

「電撃ＰＳはナンパなだけの雑誌だよね」と噂している読者様もいらっしゃるようですが、恐れながら「それは大きな間違いだ」と返答いたしましょう。ナルホド、ギャルゲー関係の情報も満載の楽しい記事作りも意識している弊誌ですが、よく読んでみれば〝それだけの内容ではない〟ことに気づくはず。確かなゲームの腕と、鋭い目の付け所によって、高レベルの攻略もちゃんとサポートしているんですゾ。この事実からも分かる通り、オチャメなクセして実はスゴ腕、それが電撃ＰＳのライターの正体なのです。我々の手にかかれば、どんな難問も速攻解決、電撃ＰＳを買ってくれた皆さんなら、これを利用しない手はありません。攻略の相談を中心に何でも受け付けているので、気軽にハガキを下さいね〜。

お便りの宛先は……
〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A係」まで

ポイントQ&A

Q：『エキスパート』をクリアしたのですが、内容を見ていると、どうもバッドエンディングのようです。ボス戦のプレイ時に何か悪かったのでしょうか？

A：このゲームでは、クリアまでにかかった時間がカウントされていて、100階に到達するまでに一定時間以上かかってしまうと、隊が廃止されてしまうのだ。最初から隊を存続するように最後まで行くのは絶対に無理と思っていいので、１回目はジックリとクリアを目指し、２回目からに短時間クリアを意識するといいだろう。

ウラワザデータベース

そこにウラワザある限り、我々は戦い続けます！

やってまいりましたウラワザデータベース、今回は、な、な、なんと、たったの1ページなのです。え、物足りないって？ ま、隔週になったということで、そこんとこひとつよろしく。次号ではまた特別版として登場するし、ね。

Ver.3.0

LV.80 バーチャルスタジアム'96

■隠しオプション

まずはオプション画面で◎×３、Ⓐ、Ⓓ×３、Ⓐ。その後設定画面でⒹ。これで隠しオプションが登場するが、このままではほとんどの項目を変更できない。変更する場合は、項目ごとにオプション画面で以下のコマンドを入力。ドリームクラブ：Ⓓ、Ⓓ、Ⓐ、Ⓐ、◎、◎、Ⓓ、Ⓓ。ＰＫ：Ⓓ、Ⓐ、Ⓓ、◎、Ⓓ、Ⓐ。カーブボール：Ⓐ、Ⓓ、◎、Ⓐ、◎、◎。Ｓ・パワー：Ⓐ、Ⓓ、Ⓐ×８。Ｓ・キーパー：Ⓓ×５、Ⓐ×５。Ｓ・オフェンス：Ⓓ×５、Ⓐ、◎。Ｓ・ディフェンス：Ⓐ×５、◎、Ⓐ。クレイジーボール：◎、Ⓓ、Ⓐ、◎、◎、Ⓐ、Ⓓ、◎。ステュピドクラブ：Ⓓ、Ⓐ、◎、Ⓓ、Ⓐ、◎。

▲この画面が隠しオプションだ。しかしご覧の通り、このままではほとんど何もできません。変更したい項目のコマンドを入れないとダメ。

◀この画面で各コマンドを入力していこう。コマンドが成功すると、音が鳴るぞ。

LV.50 ギャラクシアン³

■GHOST

まずはプレイレコーディングモードでゲーム開始。ゲーム終了後、セーブ画面になったらセーブしないでメニューへ戻ろう。その後ガンナーズモードを選択すると、先ほどのプレイが「GHOST」という名前で登録されているのだ。

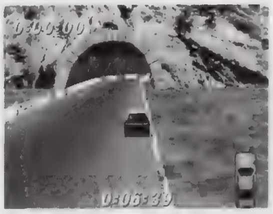
この技を使えば、メモリーカードを持っていなくても自分のプレイをガンナーにすることができるぞ。

◀これがGHOSTくんだ。でもリセットすると消えてしまうぞ。

LV.50 デストラクションダービー

■隠しコース

まずはモード選択画面でチャンピオンシップモードを選び、名前入力の画面になったら、「REFLECT！」と入力しよう。その後、モードをタイムトライアルなどのコースを選択できるモードに変更し、コース選択画面に入る。すると、選択画面に「？」という謎のコースが登場するのだ。普通のコースとはちょっと趣の異なったコースなので、気分転換に挑戦してみよう。



▲果たしてここはどこなのだろうか。かなりカーブの多いコースだ。

LV.50 ジャンピングフラッシュ！2

■スーパーモード

1度ゲームをクリアすると、通常とは違う2周目（アロハ男爵恩知らずの巻）が始まる……のはもう知っているよね。しかしゲームにはまだ秘密が隠されていた！ 1周目を100万点以上でクリアすると、「スーパーモード」をプレイできるようになるのだ。このモードでは、6段までジャンプができたり、L1を押しながら移動でダッシュができるようになっているぞ。また、アイテムの配置も毎回異なっているのだ。腕に自信のあるという人は、挑戦してみよう。

▲スーパーモードでのダッシュ移動は気持ちいいぞ！

LV.50 グラディウスDeluxe pack

■ステージセレクト

「グラディウスⅡ」で、1度クリアした後（全面クリアしたデータをロードしてもOK）、タイトル画面でL1（またはR1）を押しながらゲームスタート。これで、ステージセレクトが可能になるぞ（L1かR1は、押しっぱなしにしておくこと）。

LV.50 オーバードライビングDX

■隠しコース＆隠し車

まずは６つのコースすべてで優勝。すると、隠しコースで遊べるようになるぞ。また、この隠しコースが登場したら、トーナメント以外のモードでL1＋R1を押しながら車を決定してみよう。最強の隠し車が登場するのだ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受けつけているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80：8,000円分のおもちゃ券
LV50：6,500円分のおもちゃ券
LV20：4,500円分のおもちゃ券
LV0：2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（1名）／島根県　ウルフマンくん。LV50（5名）／埼玉県　LV100くん、神奈川県　幾島祐治くん、群馬県　佐賀浩之くん、北海道　BAGUくん、岡山県　GX9900くん。

©1996 From Software, inc.

KFIII はじめて物語

キングスフィールド3

今回は、あのリアルタイムRPGの最高峰とも言われる『キングスフィールド 3』のはじめて物語なのです。これさえ読めば、酔う人、すぐ死んじゃう人もバッチリな大丈夫になるハズ。いや、酔う人はダメかもしれません。前言撤回ですな。

まんが
岩瀬さとみ

KFIII キングスフィールド3

3Dで酔うのは青春の1ページ

その1

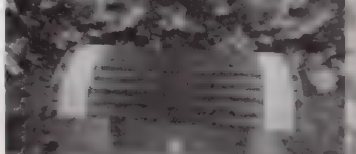
●リアルタイムRPGの未来を感じさせる作品

現実的な「時間の概念」を取り入れたRPGとして、「リアルタイムRPG」と呼ばれるジャンルが登場したのはいつの頃だったろうか？　こう言われて、パッと思い出すのは、初期の作品『ウルティマ アンダーワールド』や『ダンジョンマスター』などだろうか？　当時、これらをプレイしたユーザーは、ゲームの流れをつかさどる時間軸の中で、マイキャラとモンスターが同時に歩き、遭遇し、戦っていって、「リアルタイムRPG」が、いったいどんなジャンルなのかということを理解した。

で、ここからが本題である『KING'S FIELDⅢ』（以下「3」）の話。この作品は、これまでに登場したリアルタイムRPGの中で、最も進化したリアルタイム性を持っている、と言っても過言ではない。その根拠は、ゲームの中に存在する「時間」のリアルさにある。「リアルタイムRPGでは、その根拠となる時間軸の中に、キャラクターやモンスターなどゲームを形作るものが存在する」とは前述の通り。しかし、『3』ではゲームの世界を構築するものの1つとして「時間」があり、その流れと共に存在する生物たちがいるのである。

なんだか読んだだけでは理解しにくく、なんだか信憑性のカケラもない話のように思えるかも知れないが、百聞は一見にしかず！　実際にプレイしてもらえば、すぐに実感してもらえるだろう。

時間の概念を柱にゲームを作るのではなく、ゲームの中にリアルな形で時間を存在させる。それも、リアルタイムRPGの1つの未来形だと感じさせてくれる作品だ。



▲時間の表現が非常に巧み。現実世界のように、まるで違和感がない。

KFIII
キングスフィールド3

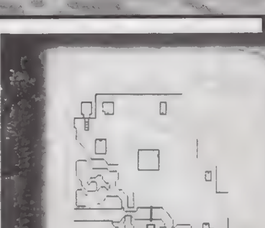
3Dで酔うのは青春の1ページ

●綿密な調査をおこたらないこと!

ゲームを進める上での重要なポイントを1つ。前作、前々作でもそうだったが、「3」の世界には、棺・お墓・ダンジョンの壁など、いたるところに隠し扉や隠しアイテムが存在している。これらの〝隠し〟は見つからなかったからといって、ゲームクリアが不可能になるものではない。その点では安心してもいい。だが、行く先々のマップで隠し扉とアイテムを発見できれば、それだけ冒険の旅を有利に展開できるのだ。

隠されている扉やアイテムを見つけるコツは、何か隠されていそうな物体や、開きそうな壁を見つけたら徹底的に調べること。特に隠し扉は、見た目には普通の壁とまったく同じなので、「この辺にありそうだな」とヤマをはり、付近の壁までまんべんなく調べないと見つかりにくいぞ。なお、隠し扉の向こうに魔物がいる場合、壁越しに足音や剣を振る音が聞こえてくることがある。その音をたどって扉を発見する、というテクニックも覚えておこう。

隠し扉とアイテムの話をしたついでに、最後にここだけのマル秘情報を1つ。ヴァーダイトの国には、強力なパワーを秘めた武器や防具がいくつか眠っている。これらの武具はその大部分が、隠し扉にカムフラージュされた宝箱に入っているか、隠しアイテムとしてどこかに隠されているのだ。強力な武器についての情報のみ、ゲーム後半に〝守備隊兵舎〟の仕官詰所にいる〝ドリー〟に会いに行けば聞くことができるぞ。彼の話に出た武器をすべて集めれば、それだけで鼻高々だぞ。武器コレクターは、これを見逃す手はあるまい。



▲オートマッピング画面も、隠し扉を探すいいヒントになる。

KFⅢ キングスフィールド3

3Dで酔うのは青春の1ページ

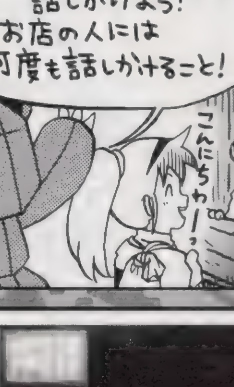
その3

●ヴァーダイト編は「3」で完結。その結末は?

思い起こせば、シリーズの初作「1」が登場したのは2年前のこと。「1」の主人公は〝ジャン・アルフレッド・フォレスター〟。ストーリーは、魔物が出現した墓所に入ったまま戻らない父を探しに、ジャン自らが傭兵として墓所に入り込むというものだった。ジャンはこの冒険で、聖剣〝ムーンライトソード〟を手にし墓所から生還。その後、ヴァーダイトの王に即位する。

次いで、「1」の発売から1年後。今度は魔の孤島・メラナットを舞台に物語が展開する「2」が登場した。2作目の主人公は〝アレフ・ガルーシャ・レグナス〟。ストーリーは、前作の物語から数年後の話で、持ち去られたムーンライトソードを、アレフが取り戻すまでの冒険が語られた。この冒険で、ムーンライトソードを取り戻し、さらに新たな聖剣〝ダークスレイヤー〟を手に入れることのできたアレフは、ヴァーダイトに無事帰還。彼の働きにより、国に再び平和が戻ったのだ。

そして「2」の発売から、さらに1年の年月を経て登場した今回の『3』。この作品が、これまでシリーズを通して展開されてきた壮大な物語の完結編なのだ。主人公は、ジャンの息子である〝ライル・ウォリシス・フォレスター〟。ライルは、突然豹変してしまったジャンを命がけで封印したアレフの意志を継ぎ、水晶の剣〝エクセレクター〟を手に実父を倒す旅に出る。さすが完結編なだけに、そのストーリーは非常に劇的だ。特に終盤では、前作、前々作で明かされなかった謎も一気に解明され、感動のクライマックスにイッキになだれ込んでいくぞ。



▲ちなみに「3」はマルチエンディング。キミはどんな結末を見る?

KFⅢはじめて物語

KFⅢ キングスフィールド3

3Dで酔うのは青春の1ページ

その4

●次回作は、お姫様が主人公(だったらいいな)!

前ページの「その3」でも書いた通り、ヴァーダイト編は「3」で完結。ということは、もし「KF」の次回作が登場するとしたら、新たな舞台で展開されるストーリーなのは、ほぼ間違いない?

そこで、1つ思うこと。ここから先は、まったくの私見になってしまうが…。これまで登場した「KF」シリーズ3部作は、ゲームシステムだけなら、かなりの幅広い層に受け入れられる可能性を持っている。にもかかわらず、好きな人しか入り込めないお固いイメージで損をしていると思うのだ。だから、次を出すときには、もう少し雰囲気をとっつきやすくし、さらにダークな世界観もある程度明るくしてもいいのでは? …という気がする。これはあくまで著者の私見だが。そして、つけ加えて言うなら、主人公の職業を選べるようにし、職業も忍者やナイトなどの色物(?)を加えてみるとか。またあるいは、既存のハイ・ファンタジーのような世界観を、一般に近いくらいまで柔らかくする……などはどうか? まぁ、いきなりそこまで突っ走ることはないが、少しずつでも変化していけば、これまでイメージや雰囲気だけで「KF」シリーズを敬遠していたユーザーも、少しは見る目が変わるかもしれない。

結局、何が言いたいのかというと「KF」シリーズはこれまで、システム、世界観、イメージなど、あらゆる意味で孤高の3D・RPGとしての姿勢を守り続けてきた。だからそろそろ、このあたりで少しばかり門戸を広げてみるのも悪くないのでは、と思っていたりするのである。1つの区切りがついた今こそ、いい頃合いではないのだろうか?

▲次回作はどうなる? 思うこと、希望は人それぞれかもしれないが。

めざせ日本一のゲームイラストレーター

ゲーム人生 バカ一代

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

新しい電撃コラムスには慣れてもらえました？　えっ、まだ変わってから2回目だから、慣れてないですって！　それはいけません。どんどん読んで慣れてもらわないと。

宮須弥プロフィール

ゲームライターよりもゲームをクリアしているイラストレーター。最近は「電脳戦機バーチャロン」に燃えている……忙しいのにねぇ(笑)。

★ゲーセンについて語ってみたりなんかして。

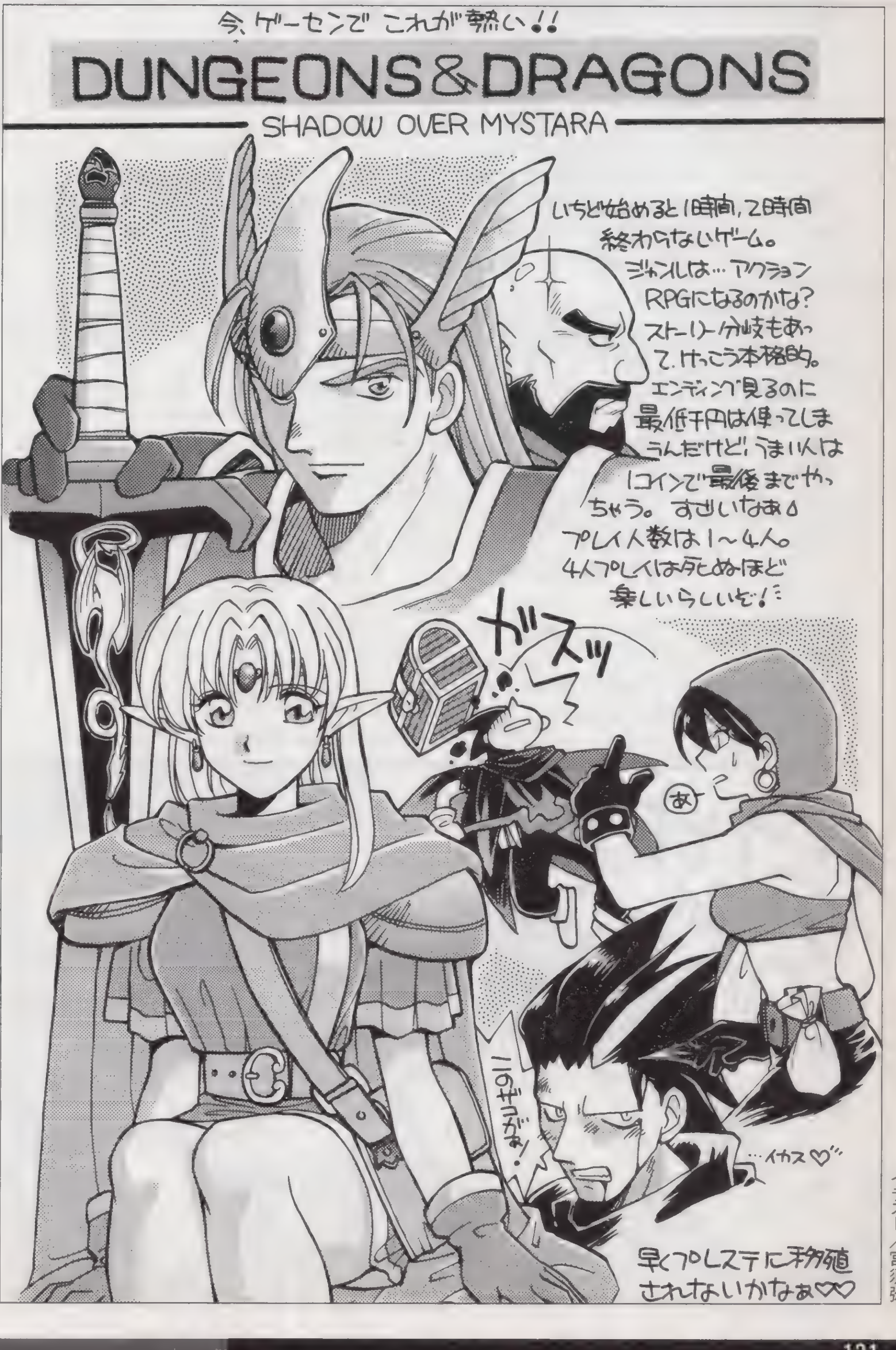
こんにちは。 マッピーこと宮須弥です。今回もこのコラムを読んでくれてありがとう！　今日はゲームセンターについて書いてみるよ。

ゲーセンっていうと、ひと昔前はヤンキーなお兄ちゃんズがたむろしていて、なかなか入りづらい場所でしたねぇ。今でも50円ゲーセンとかでアヤシイ店はありますが、おしゃれでこぎれいな所も増えて、マッピーのように臆病で気弱な奴でも入りやすくなりました。「ぷよぷよ」とかプリント倶楽部にたむろしている女子高生見るとなんだか安心するしなぁ。さらに格闘モノでガシガシ対戦やってる女の子見るとすごくうれしい。「同志よ！」とか思って。

そう、私も昔はあまりゲーセンに縁がなかったし、知らない人と対戦ゲームするなんて考えたこともなかったのですが、それが最近「バー○ャロン」のおかげで対戦に目ざめちゃってもう！　ほとんど毎日ゲーセンに通っています。知らない人に乱入するのもへっちゃら♪

でもね、ゲーセンで楽しくゲームするにはルールがあると思うのさ。対戦で負けたからって筐体殴ってるキミ！　後ろに人が並んでるのにコンティニューしまくるキミ！　もうちょっと周りのこと考えようよ。見ててイヤ～な気分になっちゃいます。みんな遊びに来てるんだし、もっと楽しくゲームさせてくれ。

それから、コミュニケーションでさらに楽しくなると思う。以前、大学生らしい人に声をかけられて、「ナンだよ、ナンパかぁ（笑）？」と思ったら、「回り込みってどうすればできるんですか？」と、ゲームの技を聞かれて。ゲーマーでも人見知りしない人がいるんだと思ったし（←偏見？）、中には「ここをこうすればもっと強くなれるよ」と教えてくれた親切な人もいた！　マッピー感激♥　店によってはノートが置かれてあって、それでコミュニケーションとるってところもあるけど、みんな同じゲームを好きな者どうし、話してみれば意外と楽しいかもよ。というワケで、今日もゲーセン行ってこよーっと。じゃね♥



イラスト／宮須弥

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

風邪引いて倒れました。レビューで泥沼になっているので、疲れが抜けなくなっているせいみたいです。まだまだ続きそうで、つらい。

★安いぜ、プレイステーション（本体の値下げと、名作ソフトの廉価販売開始）！

つい先日、ＰＳ本体を19,800円に値下げすることが発表された。これは、実は発売中の「ファイティングボックス」（本体＋メモリーカード×１＋コントローラ×２）からメモリーカードとコントローラ１個がなくなって19,800円ということ。つまり4,500円分のモノが商品からなくなるから、実質的には500円の値下げでしかないのだけれど、明示される小売り価格が19,800円になるというのは、かなりのインパクトと言えるだろう（２個目のコントローラはいらない人もいるだろうから、人によっては3,000円の値下げだろうけれど）。

またこの発表では同時に「プレイステーション・ザ・ベスト」と銘打って、発売半年〜１年以上経ったソフトを選別して値下げして販売することも発表された（こちらは2,800円もしくはオープン価格）。

ラインナップの基準には若干の疑問もあって、どうして同じシリーズなのに「キングスフィールドＩ」は入っていないのか？　とか思ってしまうんだけど、ともかく安くなるという発表だったわけだ。

さて、こういうハードの値下げの話が出てくると、必ず出てくるのは「買って１年でどうしてこんなに安くなるんだ、納得が行かない」という意見。

まあ、ありていに言えば「買って損した」という割り切れない気持ちだよね。確かにこれってわかる。僕だってパソコン買って半年で新モデルが出て、そいつの方が速くて、しかも値段が安いとなれば頭にも来る。

だけどゲームマシンはＬＳＩの塊で、ＬＳＩほど「量産効果」が出る物はないのだ。数を作れば値段が100分の１になる世界なのだ。そしてゲームマシンは、ＬＳＩの世界の中でも途方もない数を作る…つまりＬＳＩが途方もなく安くなる世界なのだ（ＬＳＩの値段が安くなるカラクリには人件費が極めて安いとか、歩留まりとかが関係があるのだが、ともかく量産するとこれほど驚異的に安くなる工業製品は多分他にはない）。

というわけで、これを同じ値段で売れば明らかにムチャクチャに儲かるのにそこをあえて値下げするのは、広い目で見れば、ユーザーに利益を正しく還元しているわけで、それをどうこういうのはちょっと近視眼的なモノの見方ではなかろうか（ＰＳもあくまでメジャーなゲームマシンの一つで、競争状態にあるから値下げするんだ…という意見も成り立つし、それも真実の一面ではあるけれど）。

次にこれが一番重要だと思うけれど「安くなるのがわかっていたら、１年前に買わなかったのか？」と自分で考えてみることだ。ここで「買わなかった」…という答えが出るなら、そう思うのも仕方ないと思うが「安くなるまで１年あるなら、今買おう」と考えた人の方が多かったのではないか。

次にソフトの値下げについて言えば、まずソフトは基本的には開発費（およびその他の雑費）を回収して、あと予定の利益を上げれば、まず一段落。さらに今のソフトの平均的な店頭での寿命は家庭用ゲームの世界では極々特殊な例を除けば長くても３カ月程度なので、こういう形で価格を下げて定番（ハードと一緒に買われるソフト）化を狙うのはいいことだと思うし、それになにより１本の値段で２本買えるのだから、文句を言う必要もなかろうと思う。メーカーにとってのデメリットもほとんどないわけだ。まあこれができるのはＣＤ－ＲＯＭという本当に製造原価の安いメディアを使っているメリットだけれどね。

ただ、今回の値下げに関しては心配になっている事もある。

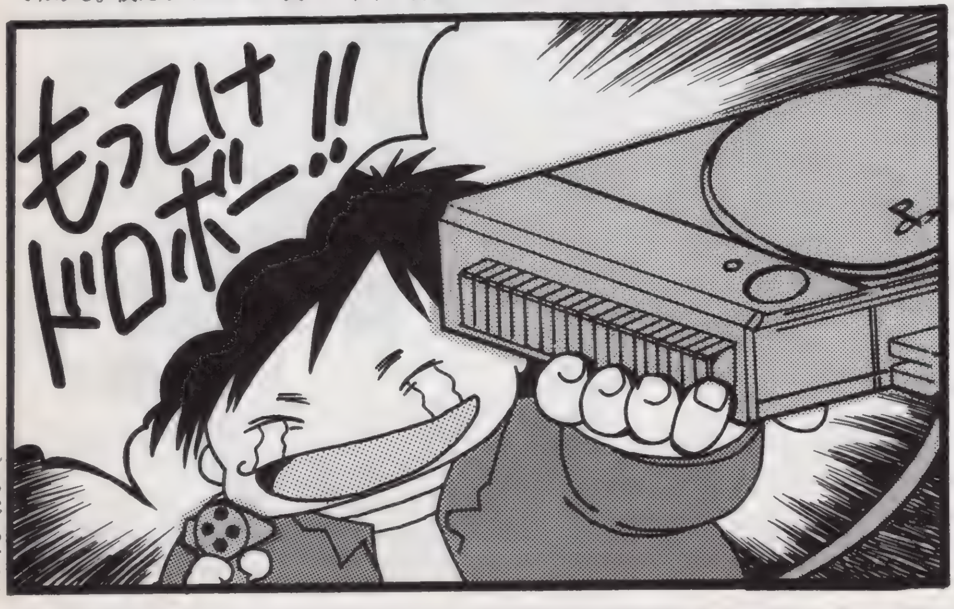
というのも、この値下げ合戦は一昨年ぐらいにアメリカで展開されたＮＯＡ（アメリカ任天堂）とＳＯＡ（アメリカセガ）が展開した値下げ戦争に状況が似ている。その時は、どちらも市場を確保するために極めて激しく値下げ競争をした挙げ句に、どちらも大きな損害を出すという結果になった。基本的に値下げ競争はある一定限度を越えて、普通に販売した時に得られる適性な利益を遥かに下回る利益しか得られないところにまで値段を下げると、最後には「その企業がいかに長く、利幅が極めて少ないのを我慢するか（もしくは我慢できるか）」ということに尽きてしまう。

そして熱い湯に長く漬かれば、どちらも体力は落ちるし「一時的にハードが安くなる」ぐらいで、長い目で見ると業界全体にとってあまりいいこともない（ＮＯＡとＳＯＡの場合には、乱売になって、あまりに利益を減らした結果、小売店離れといった問題を引き起こした）。同じような結末に至らなければいいのだが、と少し心配になりだしているところだ。

でも、なんにしても、ハードの販売価格はともかくとして、ソフトの値下げに関してはまさに歓迎するべきことだろうと思うし、これからもこのシリーズを続けて「ちょっと古目の低価格名作路線」はきっちりと続けていってもらいたいものだ。

さらに言うなら、できれば、これが新品の価格にもなりうるところまで頑張ってもらいたいと思う。もしも、新品が2,800円というところまで来れば、作る方もかなり思い切った実験にもチャレンジできるし、買う方だって「ダメモト」で買うこともできる。

それになにより、新しいゲームがもっと沢山買えるというものだからね。

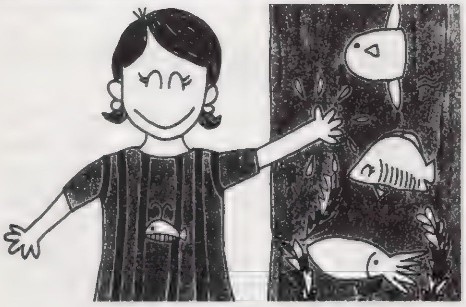


イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なのでRCGならOK。…かもしれない(笑)。

★のぉ〜んびりリラックスタイムにいかが?

日本には四季というものがあるおかげで、それぞれの季節の情緒が楽しめますよね。そして今年も忘れずにやって来ました。日本特有の梅雨！

私は電車に乗ったときの、あのもわぁ〜としたものを感じると「あっ、また梅雨が来たなぁ」と、思います。でも、きっと、このうっそうとした時期があるからこそ、夏の太陽が恋しくありがたいのでしょうね。

ところで、皆さんは泳ぎは得意ですか？　私は、小学生の頃に弟とスイミングスクールに通っていて自由形25m位泳げたんですけど……最近では、ビーチやプールサイドで日焼けすることに徹していますね。

三年程前にタヒチのボラボラ島に旅行した時に、シュノーケリングに初挑戦したんです。海の色がエメラルドグリーンからコバルトブルーへと変わり、たくさんの魚たちが人なつっこく近くに寄ってきてとても感動してしまいました。

手に持っているフランスパンを吸いつくようにパクパクと食べるチョウチョウ魚や、南国特有のカラフルな魚たち。魚って、本当にカワイイんだなぁって実感しました。実は今回のレポートって、そんな海の世界を疑似体験することが可能なソフトなんです。

それは、昨年発売された『アクアノートの休日』。魚や海の中とかきっとキレイなんだろうなぁ、なんて思う反面……実は私、船とか潜水艦とか結構苦手なんですよね。あの独特の〝揺れ感〟が気持ち悪ぅいって感じでほとんど乗らないようにしています。

それで、早速プレイしてみると、あの妙な揺れが伝わってきてちょっとダメかも？　…と思いながらも頑張ってみました。まぁ、その揺れを除けば、海の中の魚たちに出会えて嬉しくなってくるんですけどね。

そして、4つの音のどれに反応してくれるのかなぁ？　それを探りながらプレイすると色んな発見があります。

目の前をくるくると回ってくれるマンタやイカ。ついついおいしそうだなぁと思ってしまったサンマやアジ、カジキまぐろの大群。でんぐり返しをしてくれるオウム貝。頭がプゥーっと膨れるタコ。催眠術にかかったかのように暫く横になっちゃう魚。でも、やっぱり極めつけは、クジラとイルカかな。交信を取るのに、ちょっと根気もいるけど反応を示してくれた時は、なかなかの感動ものです。

また、海底には遺跡らしき物があったりと探検心を誘います。ただ、もう少しＢＧＭが環境音楽っぽいほうが、リラックス度が高かったかな？　と思いました。あと、それから欲をいえば、あの神秘的と言われているサンゴの産卵も見たかったぁ……なんて思ったりして。

今年の夏は、またシュノーケルで海に潜って、美しい魚たちに出会ってみようかな！

★開発のパソコンネット

ゲームの開発も進行して、ある程度スケジュールが決まると、そのノルマをこなして、せめて週末くらいは布団の上で眠りたいと願うのは、はたして贅沢なことなのでしょうか？

ともかく、少しでも作業を進めようと、スタッフは他人との接触による時間のロスを嫌って大音量ヘッドホンをかけ、いわゆる「自閉症モード(©士郎正宗・笑)」に入るようになります。年がら年中この状態だと、さすがに誰も話しかけなくなってしまうし、なにより自分に疲れがたまってしまうのですが、仕事があがらないことには、ゴハンも食えなくなってしまうので、他の人には、(すまねぇ！　みんなのことを無視することになっちまうが…) と、心の中でつぶやきながらも、作業に没頭する環境を自分の中で作ってしまいます。

とはいうものの、昨今のゲームというものは、人間１人では、まず作れません。最低でも、プログラマーとグラフィッカーと音楽くらいはいないと。

んで、他人との共同作業が必要なのにもかかわらず、先のように「自閉症モード」を決め込んでいては、大事な連絡もとれなくなって、簡単な原因の……しかし、大きなミスが生じるときも出てきます。

さて、そんな連絡ミスによる問題と、大容量のデータの受け渡しと確認のために (普通こちらの方がメインという話もあるが)、最近のゲームの開発は、コンピュータをネットワークでつなげるというスタイルが流行のようです。

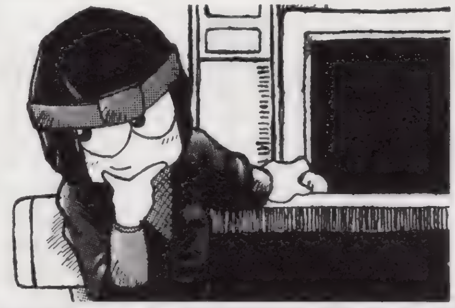
ただし、ネットワーク用のソフトが高価だったり、サーバーになるマシンが専用で必要だったりと、何かとお金がかかるので、小さな開発にはまだまだ普及していませんが。

それはともかくとして、このネットワークで文章なども送れば、細かい指示や説明、スケジュールの確認なども、かなりスムーズに行えるワケです。

くわえて、ちょっとした近況報告や新しい情報なども、相手の作業の邪魔をしないで伝えることができます。いや、厳密には邪魔されるときもあるのですが。

僕がお世話になっている、とある会社では、営業や総務のコンピューターがネットでつながっていたのですが、そこの人が間違えて開発の全コンピューターに「お昼何にする？」というメッセージを送ってしまい、グラフィッカーの開発用ツールが全て止まってしまったりしたことがありました。

でもまぁこんなミスは滅多になくて、だいたいは良い方に、まぁ利用している人間が楽しいんだから、ネットワークだって当然、面白い方に作用するに決まってるんですけどね。



林田篤プロフィール

最近、容姿思考共にますます危険度大幅アップなドット絵描き。ネットでの暴走に非常にニガい経験があって、近頃は自粛しているらしい。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼カまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール
㈱ヤマギワ、マルチメディア情報事業部情報メディア・サポート担当専門係長さん。長い肩書きと共に、超事情通であることでも知られる。

★'96 東京おもちゃショー

前号からこの『電撃プレイステーション』が隔週刊となりました。これは編集部の皆さんの頑張りと、読者の皆さんの熱い支持の成果です。おかげでついこの間前号の原稿をアップしたばかりなのに、もう今回の締切間際となってしまいました。隔週刊になると締切の間隔が半分以下になってしまいます。

「隔週刊化」を〝業界残酷物語〟の視点から解説しますと、まずページ単位で仕事をしているライターさんやレイアウターさんは、仕事の量が２倍＝収入が２倍になります。ただし、作業に当てられる時間は短縮しなくてはなりませんし、物理的に２倍の量の仕事が引き受けられない人もいますから、簡単に「倍増！」と喜ぶワケにはいきません。前にもお話ししたように、月刊ペースでも寝る時間を削らないとならない人もいた位ですから、隔週となるとかなりの激務となります。でも、基本的には収入のアップに寄与する出来事ですから、表向きは「寝るヒマもないよ！　地獄じゃあ！」とか言いながらも、結構うれしいのです。

これが月給ベースで仕事をしている編集部の方々となると、仕事が倍になったからといって月給が２倍になるワケではありません。「いつもよりたくさん仕事をしております。……これだけやってもギャラは同じ」というお染ブラザーズ状態となります。もちろん発行部数が伸びれば、その編集部の評価も高くなりますし、社内での発言力等も強くなりますから、有形無形での待遇アップとはなります。まあ、この電撃ＰＳでは数カ月前から本誌・別冊Ｒ・本誌・別冊Ｆという具合にほとんど隔週で発行されていましたから、実はいきなり仕事量が倍になったワケではないのです。それでも定型の作業をきっちりと半分のスケジュールでこなさなくてはならない、となると結構大変なようです。

イラスト／菅野博士

では、読者の皆さんにとって隔週刊化のメリットは何でしょう。色々なメリットがあげられますが、やっぱり「情報が早くゲットできる」ことが一番でしょう。私のコラムでも、今回からは今までの業界裏話に加えて、できるだけタイムリーな業界情報をお届けしていきたいと思います。今回は先日開催された「'96 東京おもちゃショー」の会場の様子をお伝えしましょう。

今回の「おもちゃショー」は、６月６〜９日に千葉県の幕張メッセで開催されました。この会期の前半にあたる６・７日が業者招待日といって、商談と取材を目的とした関係者向けの展示会となります。東京都内に大型コンベンションセンター（見本市会場）が相次いでオープンした為に、今までここ幕張メッセで開催されていたイベントが、次々に都内開催へと変更されるようになりました。この「おもちゃショー」も、来年からは東京有明の臨海副都心に完成した国際展示場「東京ビッグサイト」へと会場を移すことが決定していて、幕張では最後の開催となりました。

イベントの開催数が減少しているためか、今回の「おもちゃショー」は広大な幕張の会場を全面使用しての大規模な開催となりました。ところが個々のブースの広さや出展者数はそんなに変わっていないので、通路がだだっ広く商談・休憩スペースが異様に広い会場構成となっていました。その広大な会場の約３分の１がＴＶゲーム関連の展示で占められ、一番賑わったのもやはりこのコーナーでした。

このショーは名前の通り「おもちゃ」すなわち一般玩具の新製品発表会であり、夏休み商戦を想定した商品の商談会というのが本来の目的です。水鉄砲とかプール用品、キャンプや海水浴に持っていくおもちゃ等々ですね。ですから、従来はＴＶゲームに関しては控えめに、それぞれのブースの片隅にコーナーを作って展示していた程度でした。それが「軒を貸して母屋を取られる」状態になりつつあります。会場での話題もＴＶゲーム一色で、「ソニーが値下げ攻勢にでるそうだ」とか「Ｎ64の出足はどうだろうか」といった話で持ちきりでした。

しかし、現状では一般玩具の販売も行ってるセガ・エンタープライゼスだけがハードを含めた展示を実施していて、これと数社のソフトメーカーが出展しているだけです。任天堂はもともと玩具流通には参加していませんし、ソニーも独自の流通があるのでこのショーには参加していません。それでも会場の３分の１、目玉コーナーとなってしまうのですから、玩具業界としては辛いところなのです。

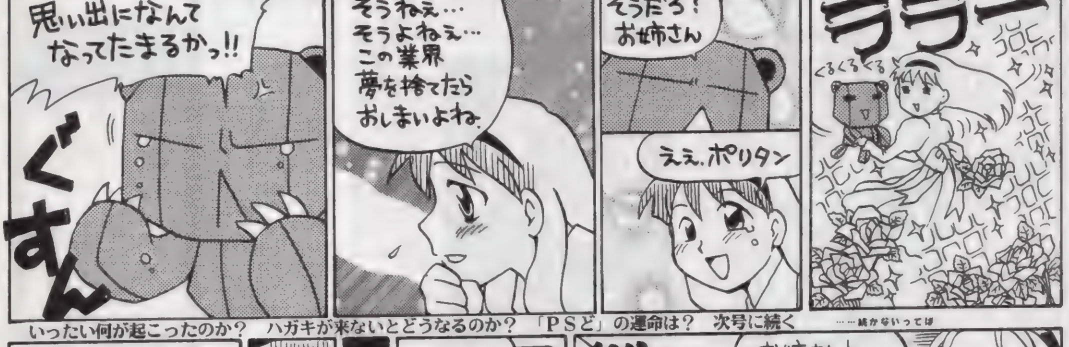
もちろん出生率の低下による児童数＝お客さんの大幅な減少に加え、おもちゃ離れする年齢の低下、生活様式の変化による需要の低下等々の逆風的な要素もたくさんあります。しかし、新製品といっても従来品の単なる焼き直しだったり、ブームに乗りたいのが見え見えの二番煎じ的な商品が多くて、アイデアに溢れた魅力的なおもちゃがなかなか登場しないというのも根本的な原因だと思います。長いこと玩具業界にも関わっていた私としては、このままＴＶゲームに流されることなく、独自の玩具文化を育てていって欲しいと思うのですが。

■今回はスケジュール的にきつかったので、いつものように会場で顔見知りの営業さんに捕まると時間が足りなくなりそうでした。そこで真っ黒なサングラスにジャンパーという思いきりアヤしげなスタイルで行ったのですが、「ダメですよ、サングラス位じゃ変装になりませんよ」と、全く効果がありませんでした。次回はどんなスタイルで会場に行こうかと、今から悩んでいます。

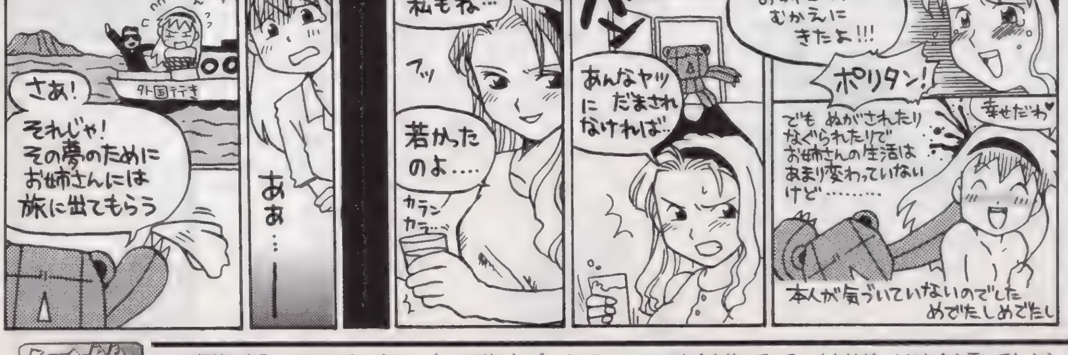
PSの奴隷

夢と勇気の読者様ページ

「PSど」では月2回連載のため、大量のハガキを必要としています。なのでハガキ下さい。下さいってば! ね? え? キャー!



いったい何が起こったのか? ハガキが来ないとどうなるのか? 「PSど」の運命は? 次号に続く ……続かないってば



まんが/岩瀬さとみ

奴隷の部屋 Doreinodo

PSの奴隷は自分ではわからないうちに(ソレは怖い)プレイステーションにお金を使っている、またはゲームにお金を貢いでしまうミヤムーな貴方にお送りする、ムッチャ濃い読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて(描いて)、あて先明記でポストに入れればOK。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのって初めてでも快感なんです(ウフン)。

お金はなくてもゲームは買うぞ! いいぞ! いいぞ! PSの奴隷! アニメもマンガもOKだ! 身体壊してもお金を使え! 大丈夫、きっと大丈夫。いい汗かいていい夢みよう!

奴隷のPS

新装開店４回目、隔週の奴隷でーす。「ＤＰＳど」って呼んでね(サマンサ)。どんなにつらいことがあっても世界を夢みている奴隷のみなさんのタメに、ページ数維持でお送りしております！　いかが？　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週ですべて２倍！　まさに倍、ハガキを載せられるので、嬉しくてしょうがありません（これホント）。泣けてきます（これまたホント）。この先どんなに凄惨な戦いになろうとも、完膚無きまで叩き潰す。それが敗者に対する勝者のエチケットってモンでしょ？　やるよやるよ、オレたちはやるよ。

ダンシングイカスね隔週刊
動き続ける世界でラブミー

▲新潟県　りるひなさん：変に意識しないで好きなようにいくのが楽しいです。

▲熊本県　しまづやひちさん：ハアハア感がステキです。燃えてますね（哀）。

▲東京都　佳月ひろさん：「魔導」のDS版(WIN95用CD-ROM)が良いって噂です。

▲神奈川県　文月蒼菜さん：新バージョンはプレイしましたか？

▲大阪府　猫牙狼司さん：次もガンバって下さいね。約束ですよ。

▲千葉県　ポポロンさん：セーラー服の胸元が気になってしかたないらしいです。

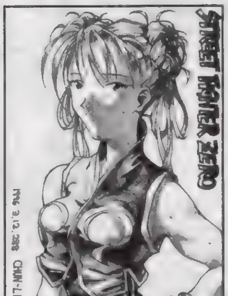
▲大阪府　信乃さん：いませんでしたねぇ。いたら即買い間違いなし？

▲神奈川県　リットさん：このこにおよんでいるからこそ、着ぐるみなのです。

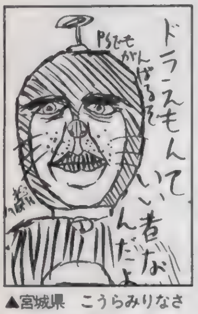
▲鹿児島県　ＩＲＩＳさん：ＷとＧはダメですか……そんな……。悲しいです。

▲三重県　館凪林さん：天下無敵のイイ者ですよ。イイモノ持ってるし。

◀大阪府　司馬ともさん：マジ入っていて、カッコイイ彼女のエンディング。



◀三重県　288さん：汗かきますよね。あのボディスーツじゃ。やはりレオタードです！

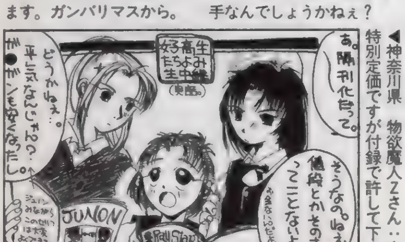


▲宮城県　こうらみりなさん：２倍だけど、お願いします。ガンバリマスから。

▲神奈川県　しもんうしおさん：毛が３本……犬が苦手なんでしょうかねぇ？

▶愛知県　楼真禎さん：天使の質感はまさにお見事。羽の開き方もばっちりですし。

▶埼玉県　ＴＥＲＡさん：マジックベルト付けてます。パワーの源。超パワーですか？



◀神奈川県　物欲魔人Ｚさん：今回特別定価ですが付録で許して下さい。

◀新潟県　ＨＡＬ－０００さん：「魔神Ⅱ」系のイカスキャラも……できれば……。

◀愛媛県　犬彦遊馬さん：全ては我らが紐緒様のタメに！　タメにぃ……です。

「満員電車が苦手で困ってます。なんであんなに混んでるんでしょうねぇ？　別に東京はキライじゃないけど、ぎゅうぎゅうと押しつぶされそうになるあの感覚は考えただけで気分が変になってきます。良く考えると痴漢の人もスゴイですよね。あれだけすし詰めの中でイロイロ触ってくるわけだし。あたしなんか、そんな可愛いわけでもないのにミニスカートなんてはいて行ったりした日にゃ……確実にきますからね。１回なんて、あたしが動けないのをいいことに（足が地に着かないくらいギュウギュウ)、パンティまで下ろされたことが……あんたは何で動けるんだ？って感じですよ。通常ならガードキャンセルから待ち針でブスッと手の甲を刺したりしちゃうんだけど、その時ばかりは何もできませんでした。満員で気持ち悪い上に、痴漢の指で気色悪いっていうコンボ決められた状態。結構マジで吐きそうになっちゃいました。とりあえず痴漢なら撃退できるんだけど、満員電車は倒せないから……どうすればいいんでしょう？」東京都　両角ヤスキリさん：

熱い思いがハガキから伝わってくる感じです。満員電車ですか……どうしょうもないですよねぇ。極論すれば「乗らなければいい」ってことになっちゃいますから。でもそうすると、仕事を変えなきゃいけなかったりして……トホホ。まあ出版業界、特にゲーム専門誌の編集やライターは満員電車とは無縁の生活をしている人が多いので、それほど痛みを分かち合えないのですけれど。とりあえず、結論は「満員電車と痴漢がイヤなゲーム好きの女の子は、ゲーム誌で働こう！」そんなんじゃダメですか？　え？　ダメ？

「ゲームをするとき、誰でも、ちょっとは身体が動くモノだと思いますが、私の場合、かなり過激です。ダーッ！　イヴァー！　グオー！って感じでテーブルやサイドボードに思いっきり手をぶつけ続けてます。１回ヒビが入ったこともありました。ＡＣＴは封印すべきなのかなぁ」広島県　長良川善賀さん：

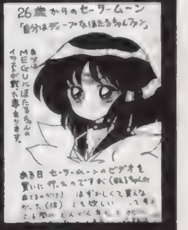
イテテです。手の甲は危険でしょう。まわりに何もない部屋でプレイするとか……あ、ムリですか。じゃあ確かに封印かもしれません(ガックリ)。

「修学旅行で京都奈良に行ったら、他の修学旅行生とケンカになって、強制送還。くっそぉ～せっかく彼女と同じ班だったのにぃ」千葉県　ランキチＮＯ．１さん：

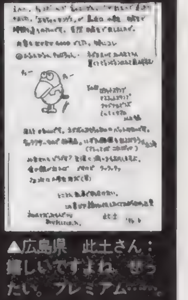
(苦笑)。でもよくあるケースです。悲しいですねぇ。でも現実はこんなモノかもしれません。ガンバって次の機会に彼女との親密度を上げて下さい。めざせシンクロ率400％。

ロボコン０点な人
そして伝説へ……

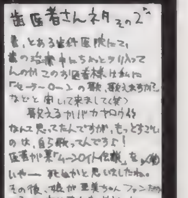
文章部分、最近すっかり近況報告になっててスマン。（田）：以前、「26歳からのセーラームーン」という本を書くと言ったら、「いつ書くのだ」とか「期待してる」など、多くの激励を頂いた…って、ほんの冗談のつもりだったんですけど…。俺のような中途半端なヲタクより、師匠の（う）か書けば全10巻の大作になるに違いない、という訳で任せた。さて、ご存知の通り電撃PSはヲタクにとって天国であるか、それはあくまでも編集部にいる間だけ。真面目にサラリーマンやってる昔の友達と話してたら、考え方のギャップになんか自分が情けなくなってしまいました。でもいいの。だってもう元には戻れない…(涙)。



▲埼玉県　ネコルルさん：買いづらくなっても買う。それが道です。



▲広島県　此土さん：嬉しいですよね。ぜったい。プレミアム……。



▲北海道　橘りくあさん：超ステキな歯医者さんです。

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　イヤッホーっ！　次の決算がいつになるか現在未定だけど、レッツチャレンジしてみる価値はアルのことよ～ん！　ケロよ～ん。

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメん。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

このコーナー、最近は単なるヨタ話と化していますが、ハガキもちゃんと募集してますよん。女性キャラの話、女性の身体のココが好き！など、女からみの話はこちらまで。（中）

前回、中古エロゲーを買い集めてるって話をしたよね。そんで、買ったやつをひと通りプレイしたところ、いやぁ～これがもうクソゲーばっか。「こんなもの売ってんぢゃねーよ！」と激怒したソフトもあったっけ。それでも、ちゃんと遊べたものもいくつかあったので、今回はそれらを軽く紹介しちゃいます。

●「殻の中の小鳥」（ブラックパッケージ）SM調教SLG（ソフト路線）だけど、調教はカードゲームで簡単、それでいて戦略性が高い。卑猥な言葉をまったく使わずにHシーンを表現したテキストは、一見の価値あり。

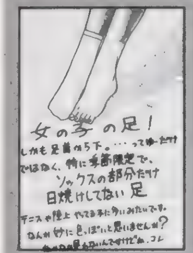
●「恋姫」（シルキーズ）SSの「野々村病院の人々」の開発元だけど、これはほのぼの路線。しかし文章の面白さはこちらも同じ。笑いあり、涙ありで、Hなしでも十分楽しい。那水さんに惚れたぜ。

●「Only You」（アリスソフト）実は格闘AVG。シュバルツなノリ?のタイガージョーが最高。女はどうでもいい（笑）。

とりあえずこんなもんですか。なんか、コーナータイトルを「エロゲーマー万歳」にしたほうがイイような気がしてきた（笑）。

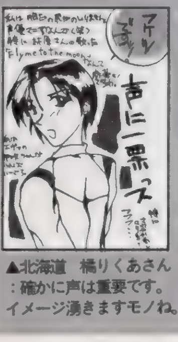
▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：Ｓな女王様もなんていうか……ゴニョゴニョ。

▲茨城県　まみこさん：舞ちん、人気高しなのです。あなどれません。

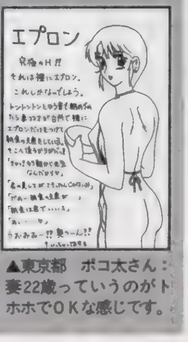


▲千葉県　世忍さん：確かに見ませんね。でもいます。ウフフですね。

▲神奈川県　柴田絵里さん：大丈夫。勝ち負けじゃないですから。



▲北海道　橘りくあさん：確かに声は重要です。イメージ湧きますモノね。



▲東京都　ポコ太さん：妻22歳っていうのがドホホでＯＫな感じです。

▲大阪府　国士無双さん＆京都府　堀川恵さん：カインが可愛いですねぇ。

▲千葉県　稲村かほるさん：ロケ地・きらめき高校っていうのがラブです。

▲茨城県　ギースにちょうずさん：頭の穴がビームでＧＯなのでした。

▲千葉県　ソニ子さん：本音は左下の一言ですね。ゲへへがイヤーンです。

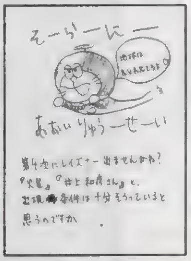
▲神奈川県　ちゃたろうさん：２番目のマコトさんもＯＫです。

▲愛媛県　ナッツボン'96さん：超イヤな笑いのロジャー。かわいいのに……。

▲愛媛県　犬彦遊馬さん：ＡＣＴでどきどきするのって久々の体験かもです。

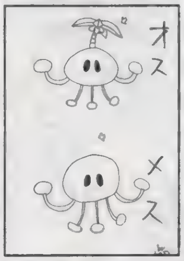
▲福島県　らせ丸さん：後ろのヘビが楽しげでなかなかヒットでは？

▲神奈川県　近江せにょさん：システムはいまいちなんですけどねぇ……人気大。



▲千葉県　オーラちからさん：でもなぜドラちゃん？青いから？　それだけ？

▲岡山県　エルピープルさん：カエルも似合いそうです。これでバッチリ。



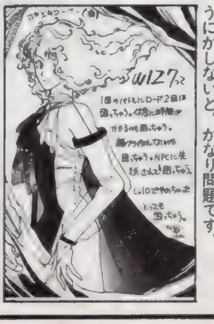
▲東京都　常さん：じゃあ、ゲーム中のムームー星人は基本的にオスなのですね？

◀埼玉県　剣之介さん：「まじドロ」オリジナル版は出ないですかねぇ。キャラそのままで。

▲大阪府　砂之介さん：でも序盤で敵が見えないのはキツイですね。ステルスマント……。

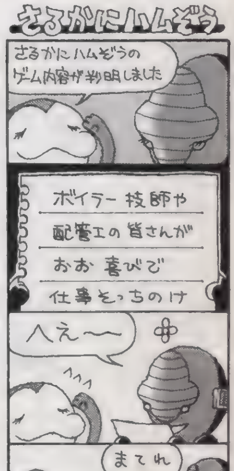
▲愛知県　ゆきのさん：かなり良くできたＰＺＧです。全部解くのは困難かもです。

◀千葉県　オーラちからさん：フレキとゲリが生まれたてハムスターのようです。


◀宮崎県　宮本順さん：ロード長すぎはどうにかしないと。かなり問題です。

◀兵庫県　一人さん：できたーっとは叫ばないですが……そんな感じです。ウォー！間違えてるっとかそんな感じです。

まんが／風上司



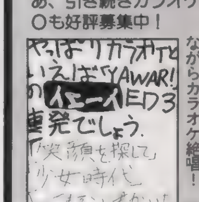
●ゲームライター養成講座

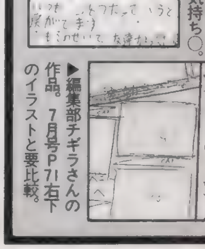
「ゲームライターって東京に住んでいないとできないんですか？」福島県　シロウさん：

時間無いのが最大の理由です。メーカーさんから貸していただけるサンプルロムは大抵、１枚。その１枚を攻略、レビューと沢山の人間がプレイしないといけません。もしもライターさんが地方在住だと、サンプルを郵送したりしないといけないわけで……。そんな理由でＤＰＳでは、少なくともお茶の水に通勤圏内在住でないと仕事をお願いできないシステムになっちゃってます。将来、インターネット等のパソ通が充実すれば、どうにかなるかもしれないですけど……今のところそんな感じです。あ、あと印刷所が東京にあるのも大きいです。

新コーナー募集

「へたくそ王」ハガキ大募集！　自分のイラストの下手さを自慢する素晴らしいコーナーです。何を描いたかの解説付きでハガキを送って下さい。あ、引き続きカラオケＧＯも好評募集中！


◀三重県　トキメモ?さん：泣きながらカラオケ絶唱！　気持ち○。


▶編集部チギラさんの作品。７月号Ｐ71右下のイラストと要比較。

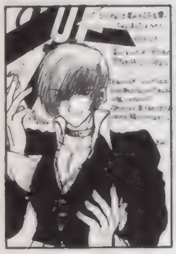
賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

DPSどでは住所不明者の探索を6／6で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく、今しばらく（まことにもうしわけない）発送までは猶予を下さい。心からすまないと思っているので、許してね。ちとサービスするし。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方……。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんですよねぇ。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、じゃんじゃんハガキ描いて、書いて下さいね。お願い。

ランキング発表

85：ＴＥＲＡ
80：祥人
70：楠本由貴恵
65：小栗徹也初号機
65：貞雅
65：多奈竜
65：矢渡
60：近江せにょ
60：しまづやひち
60：ジョリ谷ピンタ
60：ＨＡＬ１０００
55：ごぢうり
50：雨宮五月
50：つくば山
50：２８８
50：唯津美影
45：オーラちから
45：佳月ひろ
45：咲羅
★ちょっとずつ差は出てきましたが……まだまだです！

●40：Ｒ・ジャジャ、あゆむ、小泉英夫、橘りくあ、りるひな、●35：青い優、ＡＫＩＲＡ・Ａ、一郎アキラ、伊藤勇太、おさＰ、ＫＵＫＵＭＡ、苫紗美丸、司暮とも、信乃、橘佳味沙、幡田忍、まいまい、幻夕貴、まみこ、夜野小太郎、●30：有見翼、市藤にたか、柏田秀紀、片桐はるか、鳥、気分爽快、毛の雲、寿花丸、ＧＲＵ、ズバットＰＳ、高丸じえ、チェルシーガール、月子、中重仁里、
●25：あーる、愛知県ＮＯ．１、藍生みむる、貴沙羅ゆう、木村吉伸、武志かづみ、たっぷ、ちゃたろう、ＤＤＴ、ＴＯＭＹ、中村由花子、にゃんにゃんとやら、ベンジャミン、桃亀イリヒ、ゆうき良、よしかづ、吉永永吉、李己



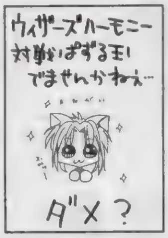
◀埼玉県　あゆむさん：笑い袋ですから。彼は。危ないし。

◀広島県　沙和村涼さん：悲しいですけどオデッサは……もう……。

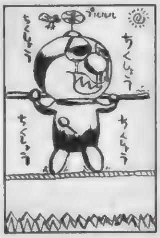
◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：いつの日か！　盛り上がっていれば……！

▲茨城県　ふじたなおきさん：隠れた名作。いいゲームです。

▲佐賀県　ぱるる誠志さん：まさにイヤー！　振り払えなぁいです！

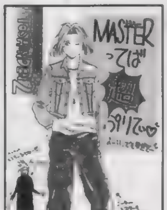


▲北海道 マヨネーズ・ガールさん：ふみゅが可愛い！　採用です。



▲山梨県　モンキーグレードさん：なぜそんなに悔しいのでしょう?

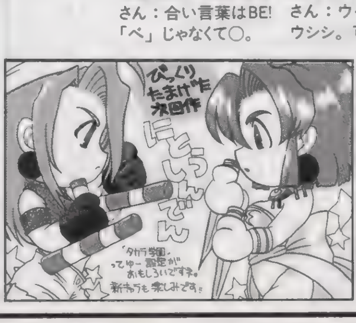
▶神奈川県　ぱーるじゃむ！さん：シブヤ系ですか。チョベリグ。



▼大阪府　M-MASTER-ZX-11さん：歩く武器庫とでも言いましょうか？　でもこれだけ銃があると弾の所持が大変そう。使い捨て？

▲愛知県　植田智博さん：合い言葉はBE!「べ」じゃなくて○。

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：ウヘヘですか。ウシシ。可愛いし。



◀北海道　あずまことねさん：賛否両論の『にとうしんでん』。まだ当たり判定がいまいちバージョンしか無いので、何とも言えないです。

隔週特別企画

通常ならこのスペースは読者参加型小説のコーナーですが、隔週化の締め切り改訂のため、今回はお休み。隔週特別企画と題しまして、ゲームライター講座（137Ｐ参照）の続きをお送りいたします。

来ない来ないと言い続けていたら、今回は結構質問が届いたので（ウフ）。ね？

「ライターになるのに必要なモノはいったい何なんでしょう？　努力と根性ですか？」神奈川県　龍爾子京子さん：

ライターになるのに必要なのは、ゲームを愛する心です。とにかく何はなくとも、ゲームを好きで好きでたまらなければ、情熱さえあれば、結構何とかなるモノです。あとは……性格かな。これはライターに限らずフリー（自由業）の職業には必要不可欠な要素です。フリーのお仕事というのは「あいつに仕事あげなきゃ」と思ってくれる人がいないことには、成り立ちません。サラリーマンなどの会社員と違って、仕事は「あるモノ、用意されているモノ」ではないですから。まあ、逆に才能があって、ある程度名前が売れてしまえば、ワガママでも仕事をバックれでも次の仕事が来ますけどね（笑）。まあ普通の人はその辺のいい加減さを乗り切るために「性格が良くて、仕事にマジメで、遅刻をしない」っていう人としての基本が大切でしょう。様々なバイトや職をこなして、人間的に成長している人の方が有利なのは確かです。

「DPSライター募集でゲームの紹介文を書けとありますが、実際どのような文章を書けばいいのでしょう？」富山県　北武勝勘さん：

う～ん、それは自分で考えてみて下さい。実際、ゲームを紹介したモノであれば、どのような形でも構いません。文章のうまい下手はそれほど問題にはならないのです。大切なのは着眼点。ゲームの本質を見極めようとしているかどうかが大事になってきます。その辺を編集部の人間が判断できるような文章をお願いできればなぁと思います。まあカンタンなのは、貴方の書いた文章で誰かがその気になってくれればＯＫって感じでしょうかね？　読んだらそのゲームが遊びたくなるような紹介文を待っています。

◀神奈川県　[illegible]さん：読者参加小説挿し絵です。次回に乞うご期待！

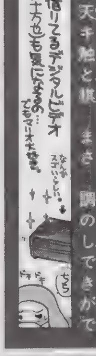
ハードの神様の犬

さとちー、自分のスペースで「バーチャロン」の攻略なんて硬派なモンやらずにアレやんなよ（犬）。だってオイラのお気に入りだからいいの！（さ）。な～に言ってんだかぁ～、今は「下級生」にハマってるくせに！（犬）。そうそう、瑞穂ちゃんと奈々ちゃんがカワイイんだよコレが（さ）。ハハ（笑）、彼女たちはお、おもいっきりさとちー系だね。オレは真由美ちゃんかな、つり目でさばさばした性格がグー!?そんでもって…（犬）。コラ！アンタら仕事しなさい！（魔・ちと古い）。だね（犬）。

★あなたはN64を買いましたか？　犬くんはベーカム（嘘）★

この号が出ている頃には、ついに！　というか「やっと」N64が発売されているでしょう。任天堂本社の敷地内に使徒が潜入したとか、ＮＥＣの生産ラインでナノマシンが暴れまくってＡＳＩＣを食べちゃう……みたいなコトがおきない限りね。それにしても、任天堂ってばサンプルＲＯＭを１日しか貸してくれないもんだから、撮り溜め用に放送局デジタルベータカムをリースしてもらっちゃいましたよ。まさか、担当編集さんに冗談半分で「デジタルＶＣＲで録再すればキレイな写真撮れますよ」なんて言ったのが現実になるなんて。おかげで、N64本体と「マリオ64」よりも、リースされたきたデジタルベーカムにメロメロ。やっぱ、放送局レベルの機材は違うわ！　かっこいいぃ～！どっしりとしたフォルム、デジタル入出力フル装備のインタフェース、フレーム単位で完全にロックする精度の良さ、コンポーネント信号対応などなど、どれをとっても、まさにパーペキ。あれをさわっちゃうと、民生用のデッキなんてオモチャにしか見えません。そりゃあたりまえ！　そのデジタルベーカムって５百ウン十万円するんだもん（苦笑）。しゅげぇ～、欲しぃ～、でも120分テープが１万６千円もするから、たとえ買えたとしても超高価なＡＶの置物にしかならねぇ～。トホホ。

で、話題をN64に向けると『マリオ64』はデキがいいです。ま、さすが！　というか、宮本茂って天才だなぁと痛感させられます。あの３Ｄスティックに慣れれば、ほんと楽しいですよ。ただし、以前からマリオが嫌いな人には楽しめないでしょうが…。なにせ自分の周りには、ゲーム性どうこう言う前に「マリオが嫌いだから」って人が多くて、遊ばずにポイしちゃう傾向があるからなぁ。いいゲームかもしれないけど、キャラが…ってヤツですね。任天堂も、プレイヤーキャラをマリオだけにしないで、キノピオでも遊べるようにしておけば多少なりとも触ってくれる人が増えただろうに。惜しいです。あと、『パイロットウイングス』はまあまあ、「羽生将棋」はコメントしようが……。



ってな具合に、ソフトの話になっちゃったけど、まだN64を分解してないもんですから許してください。ハードネタは次号以降ってことで！

ちなみに、発売前に編集部用のN64のネジだけは調べさせてもらいました。ＳＦＣと同じネジだったので、ＳＦＣ用のドライバで分解できることが判明し、ホッっと一息。そのとき、フタまでは開けたんですが、なにせ編集部の備品なのでバラバラにはできず、基板は拝めませんでした。もっとも、この本が出ている頃には、バラバラにしてウハウハしてるでしょう。しかも、買って即（ソフトで遊べよオイ）。

今はこれだと思うのです

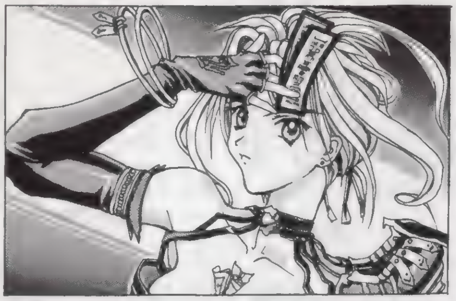
ヤッホ～お元気？　オイラは今、ゲーセンで『バーチャロン』、お家では『下級生』にハマッてます（さ）。

てなわけで、今回は『バーチャロン』の攻略だ。使用キャラは、オイラも使っているバイパーII。コイツは何と言っても装甲が薄く、１撃のダメージが致命傷になってしまう。そこで必要なのが、アツイ避けのテクニック。まず、やってはいけないのがダッシュ攻撃。ダッシュの硬直に、必ず敵の攻撃を喰らってしまうからだ。常に左右、または斜め前方向へ歩行移動し、敵を見失ったらジャンプキャンセルですぐに捕捉する。敵の攻撃は基本的に歩行、またはダッシュでかわし、距離が開いている時は、ジャンプから落下中に左右に動いて避けるのがポイント。地形によっては、遮蔽物を利用して敵の攻撃を打ち消すテクニックも重要だ。また、不用意なジャンプ中の攻撃も御法度！　攻撃中は移動できないし、着地までのスキが大きいからだ。次回も引き続きバイパーIIを大攻略しちゃいま～す！

何となく上の続き：締め切り時点で判明しているランキングで賞品が発送されます。でも既に発表されたランクが下がることはないので安心して下さいね。つまり、増える人はいるけど、減る人はいないっていうかなり無理なシステムなのでした（笑）。その分、そういう面倒くさいコトしてるから、上でも書きましたが賞品発送が遅れてしまうわけです。全部まとまらないと、きちんとしたオリジナル賞品って作れないんです。その辺の事情をご理解下さい（ね？）。読者様、１人１人と融合してネチョネチョになりたい（バカ）。

中学校の時、パンツめくりが流行ってました。スカートめくりじゃなくてパンツめくりです。よく考えるとスゴイことしてたよなぁ……。だからといってはなんですが、同じクラスで男子ほぼ全員の憧れだった藤崎詩織ちゃん（仮名・優等生、スポーツ万能）のお尻はもちろん、ヘアまで見たことがあります。まあボクのチ◯コも見られてるから（いやクラス全員の人間にですけどね）おあいこってことで。そうして５年前を思うと懐かしいだけでなく、あの頃の自分がうらやましいボクなのでした。ポエム。　岐阜県　子安瞳人さん

Nights of Knights



参加冒険者大募集中!!

超お手軽な読者参加RPGかハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、大枚15ポイントプレゼント！ 全国の冒険初心者のみなさん、いらっしゃぁ〜い。　（鷹）

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはA〜S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①:戦士系、②:魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

でっと、今回募集するクエスト12はパレンシアの首都、パレニアの地下に埋もれていると言われている伝説の「中つ国・グラセニア」の探索です。前回募集分と同じく探索系のクエストなのですが、伝説の国の探索に、あの悪名高いハーグの黒蝶騎士団が向かったとの情報を入手しました。彼らの目的は当然、崇拝の対象・クロノカミの復活。探索中に出会った場合、確実に戦闘になると思って下さい。探索侵入口は①街の西の廃虚、②街中央の教会、③街北東の古城跡の３つ。この数値を能力値とは別にハガキに書いて下さい。記入のない場合はランダムで決定されます。

締め切りは次号（26号）発売日の７月12日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「DPSど12」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は隔週５号の28号発表となります。なんかわかりにくいけどガンバッテ下さい！

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第26号　７月12日発売号（７月号発表＋第29号分募集）

第27号　７月26日発売号（24号発表＋第30号分募集）

第28号　８月９日発売号（25号発表＋第31号分募集）

今回のあて先は「DPSど12」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA〜Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。いや、ね。

A：ソード使い

●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い

●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士

●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い

●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

E：爆火師

●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。

F：火の操術士

G：水の操術士

H：風の操術士

※操術士

●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士

J：水の符術士

K：風の符術士

※符術士

●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶

●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

M：言霊使い

●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士

●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍

●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者

●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い

●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い

●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

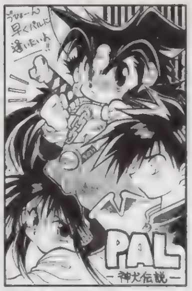
S：重力使い

●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは知られざる勇者特集



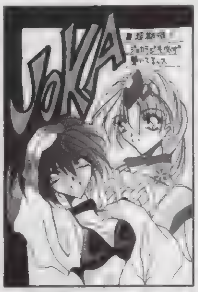
▲奈良県　からくり蘭丸さん：現時点では年内予定だそうです。早くぅ！

▲秋田県　まいまいさん：ハガキ裏のマスターもこれまたＯＫです。

▲茨城県　ぴーちょさん：長い通学時間はソレはソレで楽しいですよね。

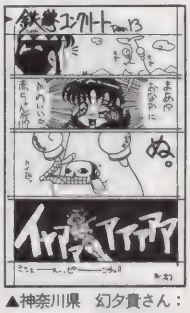
▲神奈川県　ばん子さん：良い案です。タカラさんに伝えておきます。

▲兵庫県　在原郁真さん：館林さんは運もないと見れませんからねぇ。



▲東京都　佳月ひろさん：闇ジョカが人気爆発中。おへそがいいですよね。

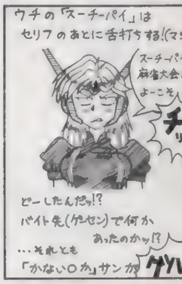
▶神奈川県　貞雅さん：そうですね「ハンター２」出して欲しいですよね。



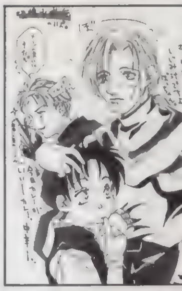
▲神奈川県　幻夕貴さん：黄金と幻のパンチが敵をえぐり飛ばすのでした！

▶東京都　祥人さん：コアラッキーでした。やり倒しましたね。でもご飯は食べましょう。水も飲みましょう。人は冬眠できません。

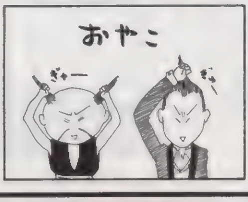
まんが／東京都　祥人・イラスト／Ｃ次郎



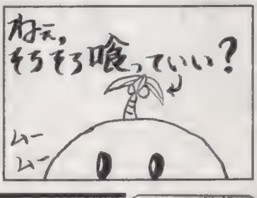
◀宮城県　みそっかすザク改さん：アンプにノイズがのってしまうのですね。



◀宮城県　一郎アキラさん：黄金のハシが光って唸る！　全部食べろと……。



◀富山県　はせぶーさん：ぎゅーですもんねぇ。本当は仲良し？

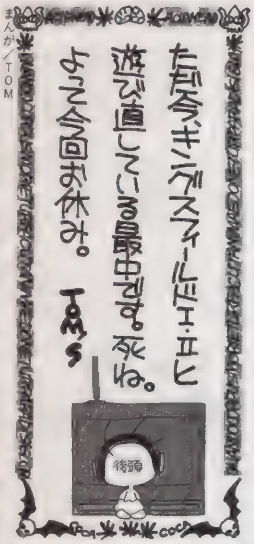


◀千葉県　大崎正史さん：喰ってもいいです。長かったですよね。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回も当選したハガキが載ってます。どれかは内緒。数字は０５９１でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、ぜ〜んぶ見ましたが、またも同じ数字はその１枚だけでした。当選が何枚もあったら、それだけ載せちゃうのでよろしくね（笑）！　なんか楽しくなってきたのです！

いま本格的な隔週作業の真っ最中なんですけど（Vol.24終わって25と26の作業中）、いままで月刊誌しか経験がないんで（増刊やってたけど）まだ慣れませんなぁ。先月、ＭＤだＭＤと騒いでいたら、（魔）は買うは平吉は買うはゆかマンは買うは河原は買うはで、ＭＤ人口がいっきに増えました。これも（う）と（ち）の洗脳計画の完璧さ故だなクックック、とほくそえんでます。でも、最近安くなったしマジでお勧めです。私は持ってるシングルとかまとめちゃって、会社の行き帰りと職場で聞いてます。ＯＫ．↓

まんが／TOM



◀神奈川県　どうあしかさん：いやそんな感じかもしれませんよ。

◀愛知県　中重に里さん：ロニーベルはダメですか？　強いですけど。

◀東京都　マンダムZさん：ビキニが似合いトレイシーさんです。

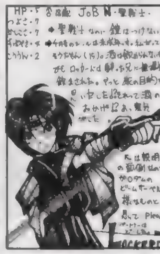
▲大阪府　ポール牧アートニーさん：ＳＳは……ムリでしょう。

Night of Knights　戦士たちの記録

さて、今回は戦士たちの記録と題して、過去、掲載しきれなかった数々の無名戦士たちを紹介します。隔週になったスケジュールの関係上、やむを得ずの穴埋め企画のつもりでしたが、ハガキの山を掘り返していたら、出てくる出てくる熱いハガキ。なんか何カ月かに１回はこういうのもいいかなぁと思ってしまいました。この他にも紹介したいハガキがたくさんあるんですよ。もったいないんです。実際。１枚のハガキの１人のキャラにこめられた熱い思い。クエストはどんどん先に進んでいくから、採用されなかった昔のハガキは、編集部の片隅に貯まるばかり。ってわけで今後は何回かに１回はこういうのやります。今決めた。最初採用されなくても大丈夫！

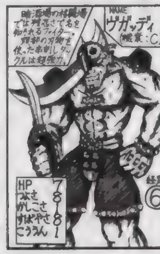
◀神奈川県　ちゃたろうさん：ヘソ出し好きですか？　ばっちりです。

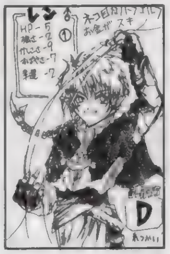
◀千葉県　小泉英夫さん：足長すぎでカッコイイかもです。

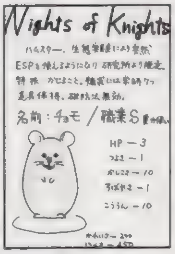

◀神奈川県　有目賢さん：剣がビームサーベルっていうのがポイント。

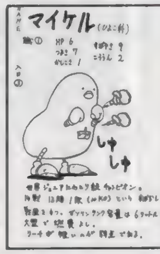
◀神奈川県　あーるさん：これぞまさにコアラッキー！　ダメですか？

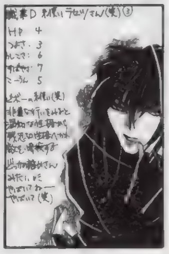
◀大阪府　雑貨孫市さん：こぶ平は大丈夫なんでしょうか？


◀神奈川県　モーケーさん：串刺しタックルが残酷でいいです。

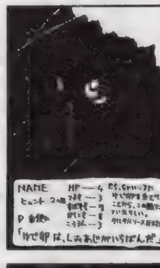

◀東京都　R・ジャジャさん：ネコとエルフのハーフとか？


◀茨城県　ぴーちょさん：破防法が無効って……いったい？

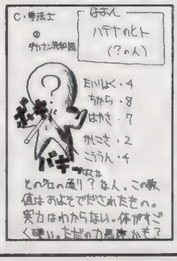

◀東京都　浅井長政さん：ガソリンですか。火も出ますね？

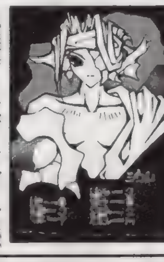

◀熊本県　しまづやひちさん：秋さんカッコイイですから。

◀山形県　おとどし☆トキヲさん：これからが楽しみです（笑）。

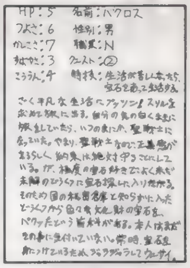

◀東京都　佳月ひろさん：真っ黒の中に目が光ります。塩味ですね？

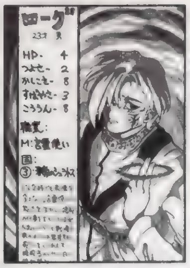
◀石川県　片羽昭さん：荷物も持たない方がいいですね。


◀愛知県　パピポ星人さん：ハテナです。わけわかりません。

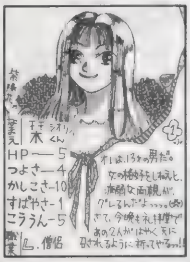

◀大阪府　国士無双さん：左目を覆う鎧が渋スギです。

◀愛媛県　たっぷさん：ビールは飲めない。でも強そうです。


◀神奈川県　バクロスさん：文字のみもばっちりＯＫなのでした。


◀埼玉県　RED BOMBさん：白い服が着れる暗殺者は怖いですねぇ。

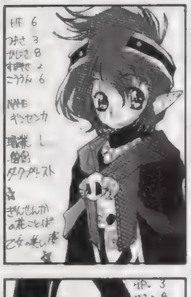
◀大阪府　砂之介さん：心理クイズっていったい？　はてな？

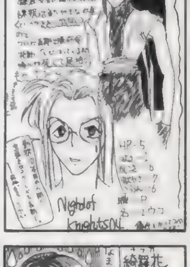

◀青森県　おさＰさん：病弱な両親がグレるって一体……（笑）。

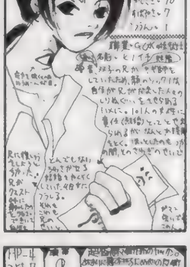
◀三重県　ゆうき良さん：目つき悪いですか？　かわいいですよ？

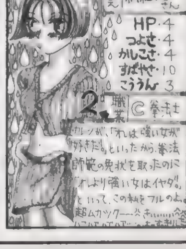
◀北海道　Z・NEさん：左手が無くても十分やれますよね。

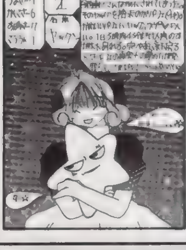
◀大阪府　リーアルさん：た、楽しそうだ！　もうムチャムチャ。


◀山形県　みるく一号さん：胸のドクロも美しい姿の一部ですね。


◀神奈川県　気分爽快さん：出張は楽しいじゃないんですか？


◀秋田県　くま子さん：確かにガマン強い人。不幸な設定です（哀）。

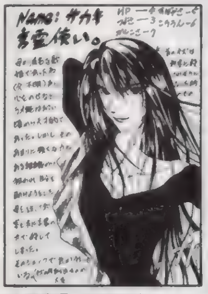

◀青森県　おさＰさん：じゃあねですか。もっと強い彼を捜しましょう！

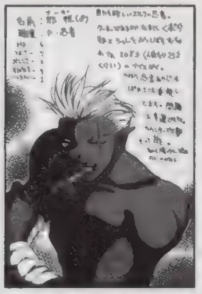

◀高知県　寿花丸さん：★がキャラですか。クッションみたいで○です。

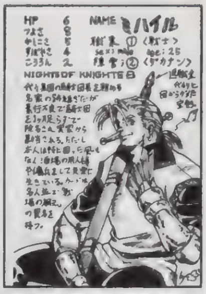
とかなんとか書いてたらもう日が出てますよトホホ。また徹夜です。まんもーくんも脱落（まぁ堅気が１番だよ頑張れ！）しちゃったし、つらいのは事実ですな。作れない模型が貯まるのもこれまた一興！　というわけで時間が欲しいです。ところで皆さんの中で模型が趣味の人っていますか？　実際、上手く作るのは大変ですけど、出来上がったときの嬉しさったらないですよ。でも、最近は安近短（←用法がちがうけど）のゲームばっかりで時間が取れませんです。せっかく買ったZガンダムも泣いてます。　（ち）

奴隷のど Dorei no do

7月号のはみ出しで「何かあげます」と書いたら、本当に「欲しい」と書いてきた人がけっこういたので、約束通りあげましょう。で抽選の結果、千葉県の古波万慈郎さん、大阪府のY．Wさん、岩手県の三島金八さん、以上３名さまに何か送ります。何をあげるかは、これから決めるのでなんとも言えませんが、テレカとかもらってもそれなりに嬉しいものにしたいです（あまり期待しないでね）。最後に、当選した３名の人たちへ。いらなかったら自分で始末してください。返品不可。ハズレた人へ。今度は（ち）にやってもらいます。　（う）


▲福島県　橘佳珠沙さん：細かい設定がカッコイイです。傷は重いです。


▲石川県　桐州亜乃さん：ナイスガイ。ガーキャンからウブもＯＫ。


▲福井県　中野敏彦さん：こういう味のある親父はステキですよね。

◀山形県　みるく一号さん：某モビルスーツな方です。必殺技もかなり強そうです。

◀茨城県　まみこさん：どれくらい伝説なのかは実際にピンチにならないとわからない？

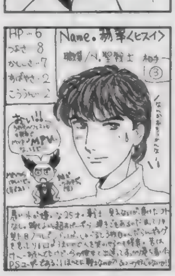
◀東京都　咲羅さん：超ナマイキって所にメロメロなんですね？　それはそれでＯＫです。

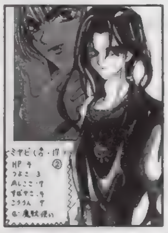
◀富山県　丸太屋業平さん：おやじ現象は……確かにダメージデカすぎです。イテテテ。

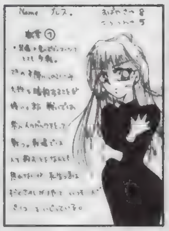
◀愛知県　沙月さん：女子高生だけど冒険者。世の中不思議がたくさんです。女子高生……。

◀愛知県　響うららかさん：女王様なのですね！　ほら、足をお舐めって感じですか？

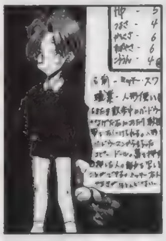
◀神奈川県　ＳＡＦＡＣＡさん：負けずキライで趣味はさんぽっていうのがミスマッチでいいです。


◀広島県　鮎川晶さん：デスペラートなノリがステキなのかもです。強いんだろうなぁ。


◀秋田県　片桐はるかさん：首飾りのデザインがカッコイイです。


◀愛知県　栗かの子さん：パソコンが趣味。なんかいいです。

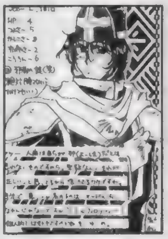
◀神奈川県　小栗徹也初号機さん：ロボピッチャですか。ヒゲ部？

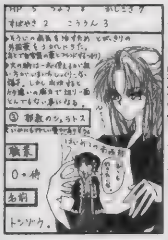

◀新潟県　高丸じえさん：パーマンのような彼。クルクルパーは…。

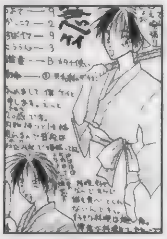
◀愛知県　犬博士さん：なぜ裸身なんでしょう？　謎？

◀新潟県　横島直子さん：ダイナマイトボディ！　バイン。

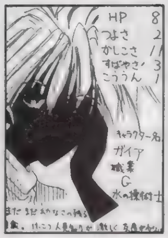
◀北海道　リョウジさん：運命の子ってヤツですね。

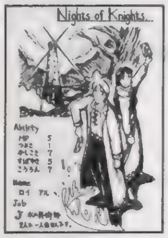

◀神奈川県　近江せにょさん：邪教の僧侶。確かに難しいです。

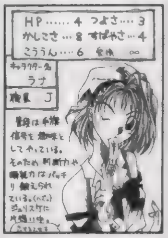

◀山形県　沖田理都さん：強いんですよ。野生の剣ですから。

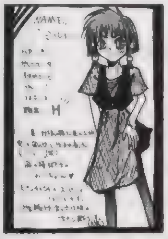

◀秋田県　茂吉さん：刃物はなんでも×ですか？

◀北海道　ＴＯＭＹさん：魔法使いのサラリーマン。きつそうです。


◀三重県　ゆうき良さん：気にしなくても……ねぇ。いいですよね。


◀埼玉県　霞のＭさん：２人で一人前。レベルアップも２倍？


◀新潟県　りるひなさん：手旗信号は難しいですから。

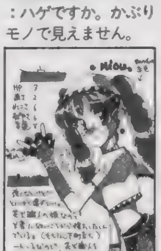

◀青森県　げんくろうさん：スパッツですか。しかもピチピチ。

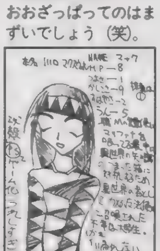
▲福島県　らせ丸さん：戦人な感じがバッチリです。

▲神奈川県　きゅさん：ハゲで見えません。かぶりモノで見えません。

▲東京都　秋夜さん：おおざっぱってのはまずいでしょう（笑）。

▲神奈川県　小栗徹也初号機さん：気さくには見えにくいデス……。

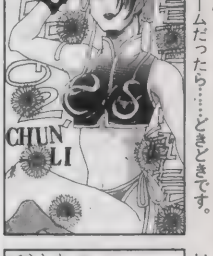

▲岐阜県　えみりんさん：運で乗り切るタイプ？　江戸っ子？


▲広島県　苦沙美丸さん：カメの魔法使いはイヤンなのです。

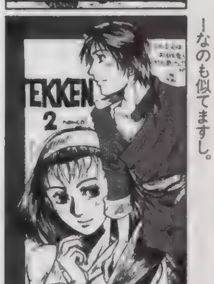
次回は７月号の結果発表！

超ピンピン教師物語

まんが／さいとうつかさ


◀京都府　つくば山さん：もしもこんなコスチュームだったら……どきどきです。

◀島根県　鳳篤96さん：そろそろ発表っていうウワサです。



◀長野県　湖山たみさん：動きがトリッキーなのも似てますし。

▼香川県　安信茂樹さん：心の叫びが伝わってきます。願ＰＳ化！

さてさて、ライター講座ですが、今回、スペシャルでお送りしました。今後もライターになりたい人はいろんな質問をどしどし送ってきて下さい。そして新企画！「奴隷の「ど」大賞」。今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！

どうも、(魔) の策略でここに登場することになったほやへです。ただでさえ私心まるだしの「ロボコン0点な人」でひんしゅくを買っているというのに。また読者に怒られてしまいそう。でも、ここでもやっぱり私信を書いてしまうのでした。えー。「電撃王」のウラワザページにある私のプロフィールは、すべてでたらめです。デッチ上げです。良い子のみなさんは信用してはダメですよ～。あそこのプロフィールは、本人の断りもなくテキトーなこと書いてるんだから。そろそろ誰か叱ってやって下さい。(ほ)

まさかコレにもハマってしまうなんて…

かなめBOX

まんが／白虎かなめ

GMCD News

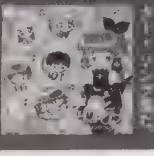
今回のオススメCDは、あの超ヒット作『鉄拳2』のミュージックCDだ。アーケード音楽の他に、新たにアレンジされた曲も入っているぞ！　また、初回特典として「オリジナルカレンダー3枚セット」「登場キャラによる架空の座談会を収録したブックレット」など、ファンならずとも抑えておきたいアイテムが付いてくるのだ。6月26日発売。

・「ランドロック オリジナル・サウンドトラック」¥2,800 (税込) ポリグラム
・「DREAMS DREAMS／NIGHTS テーマソング」¥8,00 (税込) ポリグラム
・「怪盗セイント・テール オリジナル・サウンドトラック」¥2,800 (税込) ポリグラム

6月29日発売
・「鉄拳2 STRIKE FIGHTING Vol. 1」¥2,300 (税込) NECアベニュー

7月1日発売
・「怪盗セイント・テール オールスターソングコレクション」¥3,000 (税込) ポリグラム
・「傷つかない愛はいらない／緒方恵美」¥1,000 (税込) ポリグラム

7月19日発売
・「THE KING OF FIGHTER'S SYMPHONIC SOUND TRAX」¥2,500 (税込) ポニーキャニオン

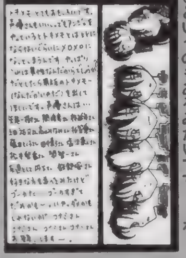


◀メインキャスト総出演のキャラク…

ゲームソフト激論座談会

「PSの奴隷を読んでいたら、どうしても他のゲームハードが欲しいなと借金して買っちゃいました。SS。トホホ。PS雑誌読んでてこんなになるとは、なんだか信じられません。マジですよ、マジ。SSの雑誌を立ち読んでいてもたいしたこと無かったのになぁ……。みなさんの楽しげな様子を読んでいるといつの間にか、いろんなゲームがプレイしたくなっちゃうですよ。影響力でかすぎ。責任とって下さいね (笑)」北海道　山岸カルラさん：

魔：んちゃ！　オッスおら御飯。
ほ：アホですな。
う：楽しそうかぁ……いや、実際楽しいんですよ (笑)。
ち：前号で書きましたが、まわりがオタクばかりだと格別居心地が良いです。ぬくぬくしちゃってダメですな。
魔：世間のはみ出し者の吹き溜まりだからなぁ。
ほ：しかしこれだけ、オバカの集まりだって公言してるのによくライター募集で応募が来るよな。
魔：それだけゲームライターってのは若者の憧れの職業なんです！　だから彼らの夢を傷つけないように、ボクラは毎日精進せねばいけません。



◀石川県　片羽昭さん：現実問題として、女の子向けゲームはあまり売れないというのもあるみたいです。トホホ。

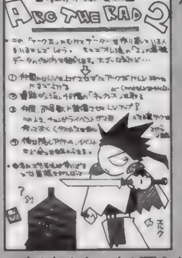
う：ってあんたがムリやん。
魔：うん。こんなダメなライターの仲間になってやっても良いという優しい心をお持ちのステキな貴方をお待ちしています。

「東京おもちゃショー行ってきました。『ナイツ』いいですよ！　カッコイイなぁセガ。ソニーもあんなの作ってくれなきゃ！」千葉県　イスカンダル長良川清さん：

う：おもちゃショーはたいしたこと無かったですな。
魔：「サムライRPG」のセコさにびっくりしたけど。おれ。
ち：「ZERO2」はSS、PS共にものすごくイイできで良かったですな。SFC版もこのスピードで発売なんて本当はスゴイんだけど……PS、SSと比べちゃうとかなりトホホ。
魔：イスカンダルさんは「ナイツ」気に入ったみたいだけど、オレはなんだかなぁだなぁ。なんだか、アート入っちゃってて、ゲームとしてはおもしろくないって感じ。それよりも「ラング3」の方にドキドキしたかな。
ち：「ラング3」はもう、予約してるからなぁ。やらねば。
う：PSもRPGラッシュだけどSSも。「アルバートオデッセイ外伝」あるしね。

「魔さんはN64を買うみたいですけど、実際、N64はどうなんですかねえ？　PSも進化していかないといけないまずいんじゃないでしょうか？　少なくとも、このコーナーや犬くんのコーナーで語られてる様なこと (PSに4倍速CD載せてメモリを4倍、ACアダプターにしたモノ) をソニーさんは考えてるんでしょうか？　ドキドキしちゃうなあ。快適な新マシンで『FF』をプレイしたいと思うのはオレだけ？」静岡県　ナカミリチアウさん：

魔：これはこれまでにも何度も言ってますが、ソニーの人に会うたびに、その辺の読者さんの希望は全部伝えてます。まあ、実際にその意見を元に行動してるって所までチェックしてないけど。
ち：N64は最初のうちは大したことないでしょう。断言します。あのソフトラインナップでは盛り上がりようが無いモノ。
ほ：オレいらない。
う：「マリオ」好きならいいけど、それ以外はなぁ……。
魔：オレ、マリオキライなんだよなぁ。でもN64は買うの。新しいモノ好きだから。なんとなくうれしいから。
ち：そういう人とあまりゲーム



◀兵庫県　乳酸菌8号さん：ヤリこみ度100%といったところでしょうか？

の事を知らない人が買うんでしょうな。お金が余ってる人は勝手に買って下さいなと。
う：「F-ZERO」と「ファイナルファイト」が無いぶんSFCよりもガッカリだ！
魔：それを言うなぁぁぁ！　オレは買うのにぃ！　「マリオカート」まで楽しみが無いのにぃ！　わかってるから言うなぁ！

「SSもHゲー禁止ですか……こうなるとやっぱりパソコンなんでしょうか？　私みたいな□□□□□大魔王は。でもまだ高いんですよねえ？」岐阜県　ナイキッさん：

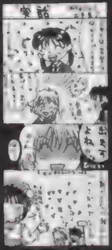
ち：はみ出しでも触れましたが、最近はパソコンも高性能マシンが軒並み値下がりしてますから。モニターと合わせて10～15万とかで結構なモノが買えたりします。
魔：5年前じゃ考えられなかったよなぁ……ハードの進歩はムチャクチャ速すぎます。
う：HゲーやるならCD-ROMは絶対必要です。最近はみんな声入りですから (笑)。
ち：Hゲーだけでなくゲームをやるだけなら、RAMを増設したりしなくてもOKだし、安上がり！
魔：WIN95のアプリケーションソフトを使おうとすると本体よりも増設に金がかかるからね (泣)。

お笑い4コマ道場

マンガくださぁ～い。マンガ。前回の付録のように大量放出もあるから、とにかくください！　イカスネタを思いついても、送ってくれなきゃ誰にもわからずにガッカリです。ね？ (魔)

4コママンガ (いや、3コマでもOKなんですか) 随時大募集中！　例のようにハガキ (1枚1作品) に天地14㎝、左右6㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿量と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道なのです！

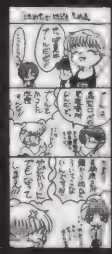
この大きさにおさめてね！
天地14㎝
左右6㎝



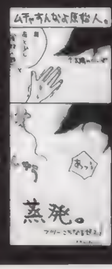
◀兵庫県　よしかーひろみさん：コスプレ部？　いったいなんの部なんでしょう？　気になります。

◀秋田県　桃栗てくのさん：妹ってことは…女の子のハズ。でも怖いです。敵に回すとやっかいかも。

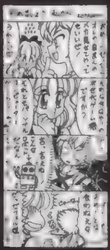
◀広島県　紫堂まる吉さん：落ち武者はともかく、おぼっちゃまは良いんじゃないですか？　だめですか？



◀神奈川県　幻夕貴さん：プールが割れて地下から飛び立つんですね。紐緒さん、カッコイイですぅ～！

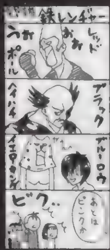


◀新潟県　吹[illegible]さん：当然です。本編は直接触っちゃいけません。つまりエンディングもナシです。終了。



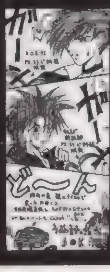
◀山形県　夜野小太郎さん：カタカタしてるロボットの中に未来のハイテクノロジーが詰まってるんです。

◀広島県　破魔矢さん：恋人同士になにもゾンビどもはないような……でもいいか。ゾンビだから。



◀神奈川県　多奈貴さん：ピクってしてるってことはそれなりに[illegible]ろうとか思ってるんでしょうか？

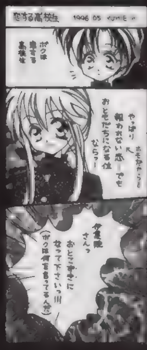
◀[illegible]県　毛の雲さん：飛びゾンっていったい……じっとしてればエンディングなんでしょうか？



◀大阪府　けんけんさん：「サムスピRPG」も移植決定しちゃいましたしねぇ。元のファンはかなり……。

◀[illegible]県　二段うりさん：キーなジョオサンのジタバタな感じがステキです。どうにかしないとやっぱり病気なんでしょうか (笑)？

◀広島県　白井俊さん：スペシャルでしょう。絶対。とくにオヘソはスペシャル[illegible]ルーだったら……だそうです。



◀長野県　橋本由貴恵さん：ホモだからって……そんな……最初からそういう[illegible]真実を知らないからね。

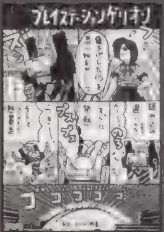
◀広島県　苦沙美丸さん：エルクがイヤーンすぎ。てでこおい、ててぇこういはアークマニアの心の中で進行形として登録されています。

6月頭に幕張メッセで開催されたおもちゃショー。今回はPSの見所が今一つ。実際に動いて感動できるソフトがもう少し欲しかったかなぁ……。ヌイグルミなんかのおもちゃもいまいちだったし。あ、そういえば「サムライスピリッツRPG」がPSとSSに移植決定してました。全部で3種類（A、B、C）の章があって、ネオジオがA、B、PSがA、C、SSがB、Cってな具合で、全部ちょっとずつ違う話になってます。これはうまいというかなんというかゴニョゴニョですねぇ……。

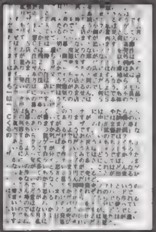
PS拡張計画

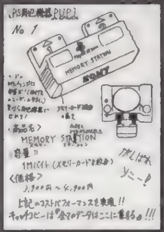
こんち～（ち）でーす。さて今回の拡張計画は「たったひとつの冴えたやり方」byエヴァ最終回の月と南極の最終決戦でお送りします。

と、意味不明（でもないけど）なエヴァネタな前振りでした。しかし、PSも安くなりました。¥19,800という当初の半額以下の値段設定ですね。SSも安くなってるし、今年の業界の競争は激しいです。電子部品業界のコストダウンの動きも激しいから、必ずしも無理な値下げっていうわけではないのですけれどね。おかげでパソコン欲しくて堪りません！「どんなソフトも１個のハードで遊べたらどんなにいいかと思います。難しいことはわからないんですけど、そんなことって無理なんでしょうか？」愛媛県　ちとさーさん
いいですね夢の機械。世界のどこかでは実際作れちゃうでしょうねぇ。龍のエンブレムの入った漆器の入れ物の重厚な上ブタを開けると基板をただ重ねて突っ込んだマシンが入っててオーノーって感じのジャンク香港ぱちもんハードとかね。技術的には可能だからあったらうれしいのも事実ですよね。場所とらないし、でも壊れちゃうの３日くらいで。うしし。

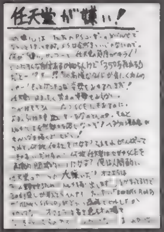


▲神奈川県　彩花さん：でも全く別のハードになってしまうのは…

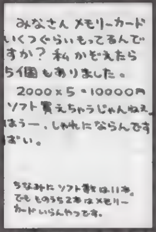

▲茨城県　高田正春さん：販売店さんも大変なのですねぇ



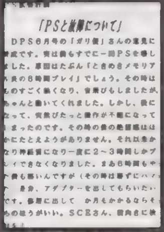
▲山口県　ＴＯＣＣＹさん：良い考えです！採用して下さい！



▲兵庫県　カルコブリーナさん：熱い意見です。燃えてます。



▲茨城県　まみこさん：編集部では20個近く持ってる人もいます。



▲埼玉県　カルネージマスターさん：ＡＣアダプターは大事？

他機種のことも話したい

春の新作ラッシュが終わり、夏までめぼしいソフトが少ないこの季節、いかがおすごしでしょうか？　私は昔のまだクリアしていないゲームで遊んでいます。早く夏にならないかな。（う）

N64 ついに発売された任天堂の次世代機（死語？）。ゲーム業界は再び戦国時代に突入しました。はたして生き残るのは…？　で、N64ですが、じつは私は赤いコントローラだけで、肝心の本体をまだ購入していません。確かに「マリオ」はすごいと思いますが…『ゼルダ』が同時発売だったら速攻で買いだったんですけどねぇ～。もう少し様子見。

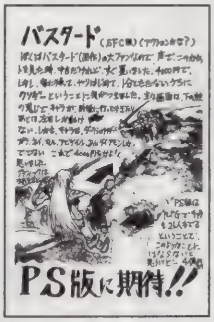
SS ７月は「バーチャファイターキッズ」「ラングリッサーIII」「ときめきメモリアル」などなかなかの豊作です。セガ入魂の一作「ナイツ」もまもなく発売されますが、個人的には「エルハザード」が気になっています。基本的にはパソコン版の移植になるみたいですが、キャラはしゃべるし、オリジナルの画面もあるようなので期待しています。

パソコン もはや18禁ゲーム専用マシーンと化した私のＰＣ－98くん。最近は「下級生」と「学園ＫＩＮＧ」でよく遊んでいます。今後、気になるソフトが「キャロットへようこそ！」という恋愛ＳＬＧ。カクテル・ソフトならではのキレイなグラフィックが魅力です。

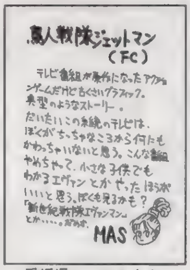
その他 （ち）の知らないアーケードの話をしましょう。人気の「バーチャロン」ですが、早くも「２」発売が決まったみたいです。今度は「バーチャ３」と同じモデル３という基板で作られるそうなので、デキの方はかなり期待していいぞ。発売が待ち遠しい！

クソゲーマー万才

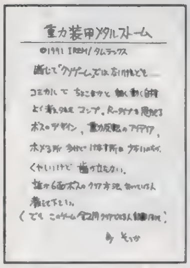
なんだかとっても貧乏です。何故でしょう？　代わりに私の部屋にはＬＤやゲームソフトがすごい勢いで増えてます……ってコレか！　（う）



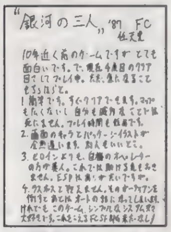
◀埼玉県　青い優さん：確かに、グラフィックはソコソコキレイだったんですけどねぇ。キャラ性はトホホでしたねぇ。



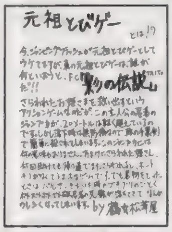
▲愛媛県　ＭＡＳさん：ダメだと……思いますが……どうでしょう？



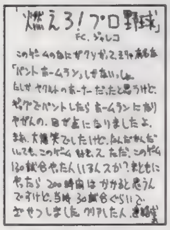
▲京都府　あらまそうかさん：人間状態でも動けるのがステキでした。



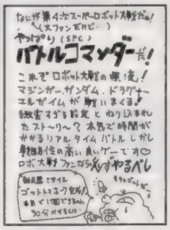
▲岐阜県　ＦＣＦさん：この頃はどんなゲームでも楽しかったです。



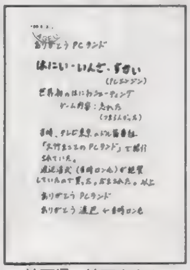
▲神奈川県　鶴松丈也さん：あの上下する感覚はなかなかでした。

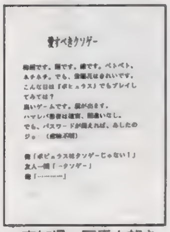


▲岩手県　三島金さん：ペナントレースは根性いります。

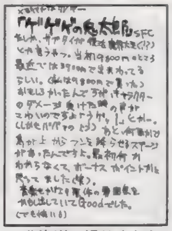


▲埼玉県　ポン太さん：敵に出会うまでにかなり時間が……。

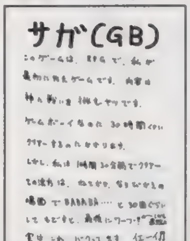

▲埼玉県　埼玉犬さん：当時ロン毛ですか。若い頃の思い出ですね。



▲高知県　司馬士郎さん：自分さえ楽しければＯＫなのです！

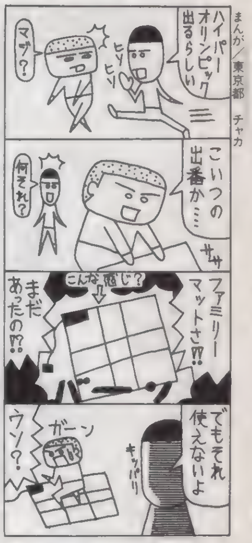


▲北海道　橘りくあさん：メモリアルな……って所が○です。



▲大阪府　Ｙ．Ｗさん：ウラワザ使っちゃダメですヨォ。ね？

どうも毎度おなじみの（う）です。ジメジメした日が続き、なんだかイヤ～な毎日です。早く夏にならないかなぁ。そういえば夏と言えば“夏休み”ですね。私は学生の頃、休みになると途中でプレイを断念した昔のゲームを引っ張り出し、再挑戦したものです。でも、やっぱりつまらなくなって、結局また放り出してしまう……積も り積もって、今、自宅にはそんなソフトがいっぱいあります。トホホ……。さて、そろそろおハガキを。
「『ダンザルブ』。けっこうガッカリでした。ＳＦＣのＲＰＧの中でも１、２を争うデキでしょう。キャラや設定はカッコイイのに……もったいないっス。しかもあのエンディングときた日にゃ。もうお腹のラッパがプップクプーです」福島県　挑発でGO！さん：
いやいや懐かしいですね。「抜け忍伝説」、「ラストハルマゲドン」とハマった（作った人が「ダンザルブ」と同じ）私でも、あのゲームはかなりきました。『ブライ』までは良かったんですけどねぇ。でもPSの「戦国サイバー」はそこそこ面白かったです。韋駄天風子。



脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●驚愕！『ノエル』のセーブデータが、メモリーカード全ブロック使用の15ブロックから1ブロックになった！
[illegible]『ノエル』だが、このたび[illegible]ことが、メーカーへの取材から明らかになった。詳細は今後の本誌の記事で伝えていく予定。
●アルバムも絶好調「みやむー」のイベント情報
ファーストアルバム「[illegible]」も発売されて[illegible]いものめぐり「ザ・[illegible]」ツアーを行う。アルバム購入者を先着順に招待するので、まだ購入していない人は早くレコード屋にダッシュだ！
・[illegible]（TEL 06-315-7141）②大阪：[illegible]ール（TEL 06-315-7141）
・６／30 名古屋：[illegible]ホール（TEL 052-222-1000）
・７／６ ①福岡：ベスト電器リム本店（TEL 092-757-0001）②佐賀：[illegible]ール（TEL 0952-23-4764）
・７／[illegible]（TEL 022-267-5611）②[illegible]山（TEL 0249-22-7797）
・７／14 札幌：アポロスクエアー（TEL 011-727-7511）

▼セーブデータが1ブロックになれば、たくさん[illegible]とアクセスできるよね

奴隷バカライターリスト

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターの真のバカトップ。隔週刊に燃える激バカゲーマー←疲労感400%。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さいきんキビキビしてる。マリオ担当。ビデオ。

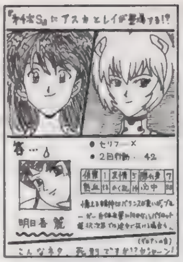
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。思いたったら吉日。最近は結構ゆったりしてる。

まんが／宮須弥・イラスト／岩崎さとみ

▲広島県　幡田忍さん：ノーパン。それは超ステキな響きです。

▲新潟県　高丸じえさん：ブルマがステキ！　次はスクール水着ですか？

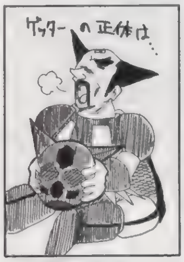
▲兵庫県　よしかーひろみさん：そうですね。彼氏をゲットなのです！


▲香川県　安倍茂樹さん：ベタベタですけどＯＫなのでした。

▲大阪府　司暮ともさん：「2」は出るらしいですよ。確定済み。

▲埼玉県　よしかづさん：親父がいい味なのもＰＳの特徴？

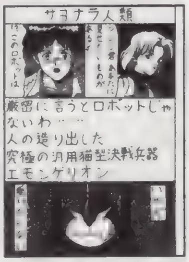
▲愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａさん：確かにすいませんです。戦いすぎ。



▲佐賀県　愛夢リュウセーさん：そ、そうだったんですか！　新発見！

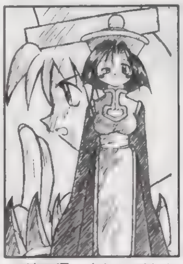
◀宮城県　一郎あきらさん：ハイデルンはタメキャラですから……PSでは違うけど。

▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：怖いですかねぇ……う～ん。



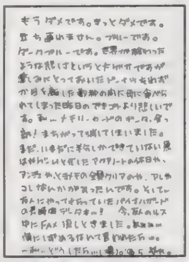
▲神奈川県　小栗徹也初号機さん：ポケットで無敵ですね！　つ、強い！

▲大阪府　猫牙狼司さん：後ろからは……見ちゃいけません！


▲埼玉県　よしかづさん：「ハンター」、ＰＳにこないですかねぇ（泣）。

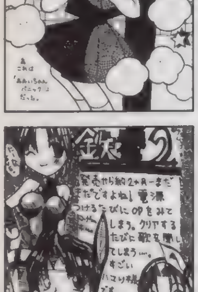
◀神奈川県　矢渡さん：パニックでした。竹本作品をもっとPSに！　なのです。

▲神奈川県　柴田絵里さん：嬉しかったからまあ、良かったです。

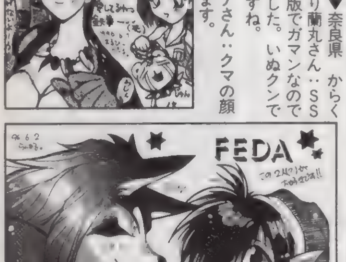

▲高知県　寿花丸さん：がんばれ！　友だちに心から謝るしかないです！

▲熊本県　しまづやひちさん：主人公が女ならノーマル。男なら……。

▲大阪府　まぐろのまつこさん：帽子はどこから出すんでしょうか？


◀岐阜県　はるひービーチさん：クマの顔と涙がステキです。憧れます。

▼奈良県　からくり蘭丸さん：SS版でガマンなのでした。　いぬクンですね。



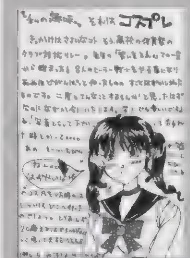
▲東京都　祥人さん：それ作ってください。ステキすぎです。脱衣ＳＴＧ（笑）。

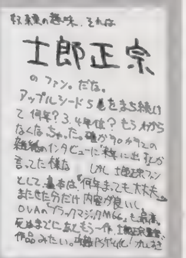
▲岡山県　吉永永吉さん：でも「ペルソナ」なんですね。守り神は天使？　悪魔？

▲大阪府　唯津美影さん：多人数プレイが熱いです。今号の記事も参照してくださいね。

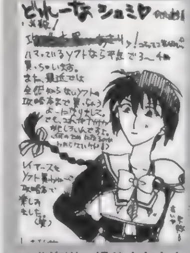
奴隷の趣味

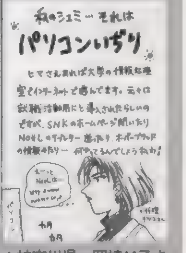
みんなスゴイなぁと感動するような趣味が次々と編集部によせられています！　う～ん世界は広いよね！　そして日本は平和だよね！　これでイイのだぁぁあって感じ。（魔）


▲兵庫県　よしかーひろみさん：今度写真送って下さいね（笑）！

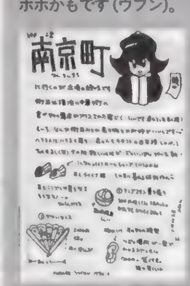


▲広島県　苦沙美丸さん：待ってる人、多いです。でも好きだから良し。

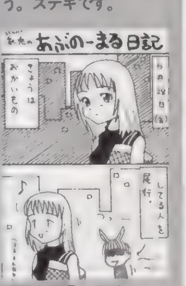

▲北海道　橘りくあさん：ゲーム買わないのはトホホかもです（ウフン）。



▲神奈川県　岡崎Ｍ子さん：何やってるんでしょう。ステキです。



▲大阪府　唯津美影さん：中国系はステキなアイテム多いですから。


▲神奈川県　彩兎さん：なかなか怖いです。でも迷惑にならなければＯＫ。

「からしが好きです。辛いモノなら何でも良いんですが、特にマスタード系のツーンとした刺激がたまりません。ホットドッグがまっ黄色になるくらい塗りたくってパクリといくあの瞬間が……想像しただけで、これ書いてる間も、唾出てきてしょうがないです。夜中だし、家族に内緒で何かつくろうかな」青森県　ラーハルトさん：

辛いの私も好きです。会社の机の上にまで常にタバスコを常駐させてますし。激辛のカレー（Lee20倍など）にかけて食べるとばっちりです。とうがらし一杯のラーメンも好きかな。辛いの食べてバカになるのだぁ。

「バッタの標本を作っています。時には旅行にでてまで、採集してます。蝶と違って収集してる人がいまいち少ないので、探しがいがあります。まあ、バッタで熱く語り合える友だちがいないのが唯一の欠点かな。新種とか発見できたら最高なんだけど……ムリですかね」和歌山県　ホウロウさん：

様々な分野を突き詰めていくエキスパート系の人は色々なコダワリで新発見をしていきます。ホウロウさんもこのまま続けていれば、いつかきっと新種のバッタを発見できますよ！絶対です。

奴隷の道 Doreinodo

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタでね。モラルを守って綺麗な奴隷。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はメキメキギャルゲー路線。ダメです。

■うききくん：今は？ あ、またもお金ナシ？ 借金はちゃんと返してね。忘れちゃイヤン。

■さとちーくん：突然登場。本誌ライター。ギャルならおまかせ。大量ページも全然怖くない。ササミちゃん。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。とにかくブツブツ言うのが好き…。でも心は既に『ラング3』。

◀岩手県　伊藤勇太さん：はさまれてみたい指数がUPしてます。

◀栃木県　炎のサスカッチさん：みんな楽しそうでまさに理想郷。

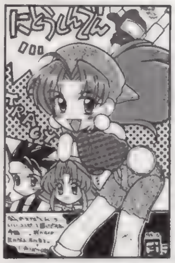
▲大阪府　砂之介さん：COCO、基本システムがなかなかみたいです。

▲北海道　麻倉桜さん：ヨコから見えるハイレグがギュー！

▲岐阜県　ズバットPSさん：虹野さん、ツボを押さえてますから（キュ）。

▲宮城県　瀬川真琴さん：そろそろです。PSでも大暴れは！

▲東京都　おろしや☆だいこんさん：ヌイグルミはありませんよねぇ。

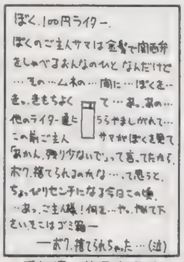

◀山口県　一寸さん：残りはどうなるんでしょうねぇ？ 気になるです。

◀愛知県　井沢明日香さん：じゃないとムリですよ。3時間は。

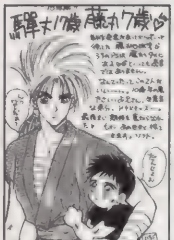
▲神奈川県　近江せにょさん：「アンジェ」で壊れる人、多すぎです。

▲広島県　白井俊さん：あら可愛いって感じでしょうか？

▲埼玉県　カマクラだーさん：残酷だけど子供ならやりそうです。


▲愛知県　龍骨車泉融さん：あまりに悲しいV.G.物語。ライター編。

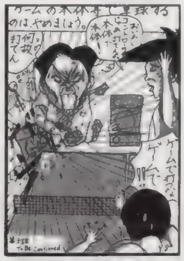
▲京都府　柴狼さん：わたしがクマなのがステキすぎます。


◀大阪府　煉勧華丸さん：驊丈じゃないと出来ないことが多すぎです。

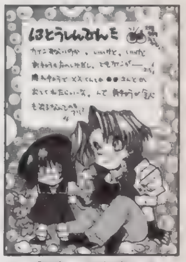
◀大阪府　寛智也さん：AJスティックに対応してほしかったです。

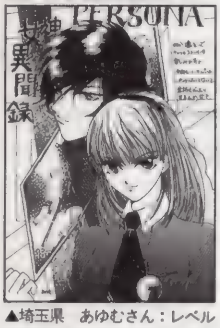
▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：可哀想です。ご飯抜きですか……。

▲宮城県　九尾みかさん：発売ちょっと遅れちゃいましたねぇ……（涙）。


▲静岡県　城管紫香さん：2万円のラケット。高いですヨォ！

▲滋賀県　ごぢうりさん：もっと揺れてもいいですよねぇ……。

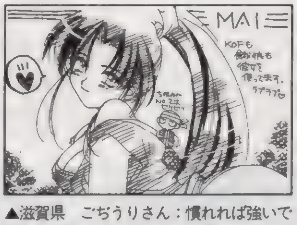

▲大阪府　天生涼子さん：密かにナルちゃんいないですかねぇ（笑）。



▲埼玉県　あゆむさん：レベルはやはり99まで上げるんですかねぇ？

▲福島県　安積タツオさん：出ないとガッカリする人が3億人（仮）。

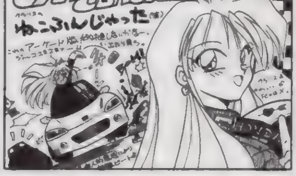
▶東京都　伊藤深海さん：あぁもう？……大人気な舞ちゃんです。「K・O・F」には女の子沢山いるんですけどねぇ……。

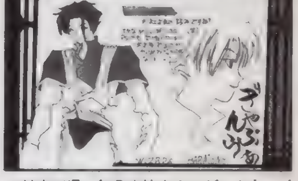

▲滋賀県　ごぢうりさん：慣れれば強いですしね彼女。オールマイティで。

▲大阪府　かつやんZさん：それでも強いですから。中段からの攻撃は強いですよ！

▲東京都　貴沙羅ゆうさん：胸の下谷間も捨てがたい、舞さんでした。

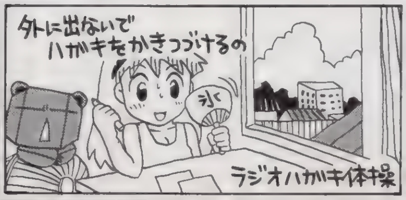
▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：スパッツじゃないのが人気の秘密です。

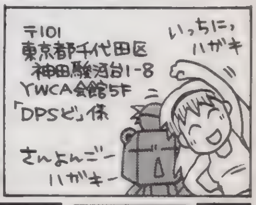

▲北海道　あゆらん96spec. Rさん：じゃじゃ丸くんよりもこっちですか。


▲神奈川県　気分爽快さん：ゲーム上、イヤミな性格もかなり重要です。

隔週は月2回！ 急がなくちゃ！

ハガキは一体どこから来るの？ それはね、あの空の向こう側にハガキ星という星があって、兎に似た生き物がせっせせっせとハガキを書いているのです。だからたまに消印に混じって肉球ハンコが押してあるって言うじゃないですか。うそ。すまん。全部うそ。だから、読者様はハガキを書いて（描いて）下さい。じゃないと兎の描いたモノしか本誌で採用されなくなっちゃいます……ってソレはウソだっていってるでしょー！ だから描いて、書いて送って！





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！ がんばればまだまだトップになれるかもしれません！

電撃PlayStation 25号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（16〜17ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月11日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①隔週刊化記念大プレゼント②ときめきメモリアル対戦ぱずるだま③アイドル雀士スーチーパイII Limited④サムライスピリッツ斬紅郎無双剣⑤ナムコ新タイトル発表！⑥ありすインサイバーランド⑦にとうしんでん⑧天地無用！⑨トバルNo.1⑩ストリートファイターZERO 2 ⑪マクロスVF-X⑫アークザラッドII ⑬女神異聞録ペルソナ⑭クライムクラッカーズ2 ⑮ワイルドアームズ⑯ヴァンダルハーツ⑰聖痕のジョカ⑱アルナムの翼⑲テンション⑳ＲＰＧカタログ㉑新作ソフトレビューTHE Deeper㉒ビックリPS新記録㉓4色奴隷㉔ブレイクエスチョン㉕ＫＦIIIはじめて物語㉖電撃コラムス㉗ＰＳの奴隷㉘ポポロクロイス物語㉙KING'S FIELD III ㉚卒業〜クロスワールド㉛新フォーチュン・クエスト㉜ノンストップ！ときめきメモリアル㉝新作ソフトステーション㉞NEXT WAVE？㉟電撃ランキングステーション㊱ＰＳ移植化計画Ver.2.0㊲電撃NEWS STATION㊳ＳＣＥインタビュー㊴[付録]メモリーカードシール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を192〜193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ　②プレイステーションマガジン　③ＨＹＰＥＲプレイステーション　④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン　②セガサターン　③NINTENDO 64　④３ＤＯ　⑤ＰＣ－ＦＸ　⑥ＰＣエンジン　⑦メガドライブ　⑧メガＣＤ　⑨スーパー32Ｘ　⑩ネオジオ　⑪ネオジオＣＤ　⑫プレイディア　⑬ゲームボーイ　⑭ゲームギア　⑮バーチャルボーイ　⑯その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】パソコンなどのＨゲームの情報についてどう思いますか。

①専門のコーナーが欲しい　②ＰＳ関連タイトルの情報だけでよい　③必要ない

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい　②価格が上がるならいらない　③価格は据え置きで本誌を削ってでもほしい　④とくに付録は必要ない　⑤その他

【20】こんな付録がほしいという希望があれば具体的に書いてください。

【21】隔週刊になった電撃ＰＳに対しての意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

6月号

ときメモポスタードリーム　1：（詩織）佐川昌俊（福島県）2：（虹野＆詩織）似鳥清文（岩手県）3：（清川）酒井洋（島根県）4：（詩織）槌田高志（山口県）5：（美樹原）御菩薩池篤史（埼玉県）6：（虹野）越智理恵（佐賀県）7：（朝日奈）坂本京子（広島県）8：（鏡）匂坂圭児（静岡県）9：（全員）松坂哲宏（東京県）10：コナミ特製ポスター（ノーマル）石田篤史（富山県）11：コナミ特製ポスター（黒崎さんサイン入り）蜂須賀術（神奈川県）12：コナミ特製ポスター（金月さん＆黒崎さんサイン入り）織田佳枝（北海道）

13：黒崎さんサイン付き画面写真　長岡宣明（宮崎県）鈴木真衣子（神奈川県）氏家将宏（青森県）宮原正宏（佐賀県）中島圭司（滋賀県）柴田篤史（滋賀県）松尾秀幸（佐賀県）

14：ファイティングコマンダー10B　神崎真（兵庫県）平野篤太郎（神奈川県）山谷裕樹（秋田県）

15：ファイティングコマンダー10B（黒）玉井潔明（愛媛県）斉藤慶樹（福岡県）青木年雄（大阪府）

16：ガンダムポスター＆ペーパーバック　大木明（熊本県）工藤公康（福井県）小松栄子（大分県）他2名

17：鉄拳下敷き　足立優（兵庫県）大江健二郎（埼玉県）山下泰史（愛知県）栗田功（岐阜県）丹内智子（北海道）山本士郎（香川県）児玉憲二（鳥取県）一条兼人（京都府）太田徹（東京都）野田勇（石川県）他10名

18：キングスフィールドIII（体験版）　延広耕治（徳島県）岡田達雄（岡山県）岡田真理（島根県）柏倉盛行（栃木県）田坂勝子（広島県）

19：エイリアントリロジーテレカ巷岡俊史（東京都）田中洋平（山口県）横山美波（東京都）江口弘志（佐賀県）関口龍人（神奈川県）他5名

20：「鉄拳2」ホルダー＆キャラクターカード　南雲沙織（新潟県）高橋正樹（岩手県）柴田浩充（山形県）重野治（福井県）稲村太一（東京都）川崎徹（茨城県）杉村寛治（東京都）滑川亜矢子（東京都）橋本幸典（香川県）武藤茂樹（長崎県）他40名

21：鉄拳2ソフト　曽川秀一（新潟県）馬場崎大樹（兵庫県）雨夜和宏（北海道）

22：ヴァンパイアソフト　中野光雄（千葉県）小橋智絵理（埼玉県）天山一郎（和歌山県）

23：バイオハザードソフト　山本徹（大阪府）加茂秀敬（東京都）辺田鉱一（静岡県）

24：ギャラクシアン3ソフト　川村健（高知県）元木康之（徳島県）阿波根玲子（沖縄県）

25：ＤＸ人生ゲームソフト　平田正美（愛知県）鍋田元道（東京都）多田るい（山形県）

26：天地を食らうIIソフト　宇藤光章（東京都）若米勝利（千葉県）佐藤和久（大分県）

27：ギャラクシーファイトソフト　大楽浩二（山口県）井上大（群馬県）深田直子（高知県）百合本順也（山口県）本内真太郎（千葉県）

[付録]メモリーカードシール・コピーライト表記

©SCE ©1996 ATLUS ©物語環境開発・相川有/メディアワークス TAKARA ©1996 IDEA FACTORY,INC. ©深沢美潮（WIZ）/迎夏生 ©FAMILY SOFT ©Fill in Cafe ©Sekaibunka-Sha ©蓮工房 ©1996サンソフト ©YOHSUKE TAMORI ©1996 From Software,INC. イラスト/四季童子 ©CAPCOM ©SNK 1995 ©1996 PIONEER LDC,INC. © 1996 JALECO LTD. © 1996 BIGWEST © 1996 BANDAI VISUAL © 1995 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD. ©TENYU・谷沢直/小学館・テレビ東京・NAS・KSS ©1996 KSS ©SCE.under license from GAINAX and AKAI.Company ©TENKY/IMAGINEER ©AIC・PIONEER LDC/XING ©TAKARA ©TAMSOFT イラスト/ことぶきつかさ ©1996 SIGNAL LIGHT,CORP CG/池田爆発郎 イラスト/猫有馬・七瀬葵・C次郎・さいとうつかさ・伊藤勇太・岩瀬さとみ

ポポロクロイス物語
KING'S FIELDⅢ
卒業～クロスワールド
新フォーチュン・クエスト
ときめきメモリアル
攻略
Station

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

1 0 1 -

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.25係

〒	－	ここにはなにも書かないでください。	
住所	都道 府県		
		TEL　（　　）	
氏名	フリガナ	生年月日	年（西暦） 19　月　日
	男・女		
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他	

キリトリ線

希望のソフト番号 （1～87）

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

ポポロクロイス物語

ストーリー、ビジュアルともに童話調。子ども向けだと思うかもしれないが、なかなかどうして、シンは一本通ってます！

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリカード(1ブロック)
発売日	7月予定		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

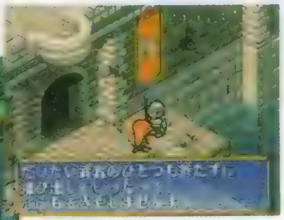
妙に生活感あふれる人間くさいキャラクターが魅力のこの作品。タタミ敷きのプライベートルームを持つ、仇敵(?)ガミガミ魔王や、「…でフ」と気の抜けたような話し方をする魔王配下のロボットたち。たんなる町の人々に至るまで、丁寧に作られていて好感がもてる。筆者一番のお気に入りは、物語のヒロイン的存在のナルシア。話を進めてみればわかると思うが、その健気なこと。こんなええ娘、今どきいませんよ。実際にプレイすれば、あなたも確実にごひいきのキャラができることでしょう。(暢)

第二章終了までイッキに攻略だ!!

第一章チェックポイント

第一章で最初にぶつかる難関は、魔女ギルダの館だろう。ここに来るまでにピエトロをレベル5以上にしておくといい。クリアすれば、ナルシアが仲間に入るうえ、ギルダの館が回復・記録ポイントになるので冒険も楽になる。続く鉄の墓場で白騎士も仲間にして、魔王の城に挑もう。

▶城内で武器を見つけないと、城の外には出られないぞ。



◀フローネルの森にある「かけあしの泉」。体力の回復が可能。

第一章～第二章前半 チャート対応マップ

❶ポポロクロイス城
❷タキネン村
❸フローネルの森
❹ギルダの館
❺ガミガミ魔王城
❻ゴドリフトンネル
❼ゴドリフの町
❽カナリシア
❾ゴドリフ鉱山
❿港町パーセラ
⓫ミニガミガミ城
ⓐモンスター村
ⓑ岬の家
ⓒトロッコ鉄道

第一章 ストーリーチャート

①ポポロクロイス城
城のどこかにある「りゅうの剣」を手に入れなければ、城から出してもらえない。

②タキネン村
ここを拠点に、フローネルの森を攻略しよう。パン工場の二階で休むことができる。

③フローネルの森
「ギルダの館」でのボス戦に備え、ここで十分にレベルを上げておこう。

④ギルダの館
ボスを倒せばナルシアが仲間になる。同時に、HP&MP回復及びセーブが可能になる。

⑤ガミガミ魔王城下町
魔王城に入るためのヒントはこの町のどこかにある。くまなく歩き回って探そう。

⑤ガミガミ魔王城
全5+2階の大ダンジョン。5階にはホテルがあるので、利用しよう。

第一章終了

CHECK POINT 1

●ポポロクロイス城のアイテムを取っておこう

ポポロクロイス城では、ゲームを進めるうえで、かかせないアイテムが4つ手に入る。しかも、これらの品は、城以外では絶対に手に入らない貴重品ばかり。城内をすみずみまで探索して、必ず手に入れよう。城の魔法使いたちから、アイテムについての情報が得られるぞ。

ち ず
◀城の地下にある。スタートボタンで、今までに行った場所と現在の位置を表示する。

でなおしランプ
◀城の地下にある。使うと、最後にセーブした地点まで戻ることができる。何回でも使用可能。

モンスターずかん
◀城の地下にある。今までに戦闘したモンスターのデータが、自動的に記録される。

ブタのちょきんばこ
◀王子の部屋のどこかにある。入れたお金は、ピエトロたちが全滅しても減らない。

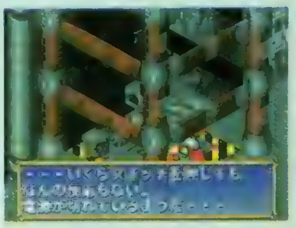
CHECK POINT 2

●魔王城のエレベーターを動かすには

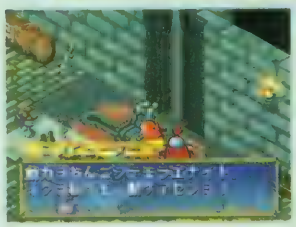
魔王城内の階段は、荷物が山積み状態で、自由に昇り降りできなくなっている。エレベーターも、はじめは電源が落ちていて動かない。まずは、地下に進んでメインエレベーターの電源スイッチを押さなければならない。

同じく、5階の奥にも魔王専用エレベーターがあるが、これも、近くの部屋を探し回ればスイッチが見つかるぞ。

今後も、このタイプの仕掛けが多く登場するので、行き詰まったらとにかくマップ内をくまなく歩き回り、あやしい物は必ず調べてみるクセをつけておくこと。



▶これがエレベーター。電源は地下にあるぞ。



◀魔王専用エレベーター。スイッチはすぐ近くの部屋。

©Sony Computer Entertainment Inc.©YOHSUKE TAMORI

第二章前半チェックポイント

まずはゴドリフへ向かえ!!

第２章の冒頭、ポポロクロイス城で情報を集めると、次はカナリシアに行けばいいということがわかる。カナリシアには、鉱山のゴドリフから行くことができるぞ。

修復されたパーセラ行きの橋を渡って、東のほうにあるトンネルを抜けると、そこがゴドリフだが、なにやら雰囲気が暗い。聞くと鉱山内にモンスターが出現して閉山状態になっているという。鉱山内には入れそうで入れないので、情報を集めた後、すぐに出発しよう。湿地帯を抜ければ、そこがカナリシアだ。

▲トンネル内に出現するウッキィはお金を盗むので、盗まれる前に倒すように心がけよう。

◀城の東の立て札。東のトンネルに進んだほうがよいだろう。

カナリシアでヤンの大実験につき合おう

ピエトロたちはついにカナリシアに着いた。ここで鍵を握っているのは、ブリオニアに行くための研究をしているヤン先生という人物だ。今のところ唯一の手がかりなので、積極的に彼の実験につき合おう。そうすれば、おのずと道が開けてくる。

ピエトロという格好の実験台を得て、ヤンの実験は、いよいよ佳境にはいる。

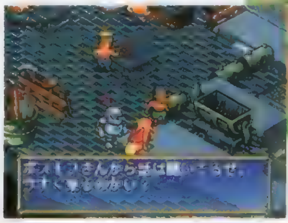
▼手助けしたいが、ここは黙って立ち去るしかない。

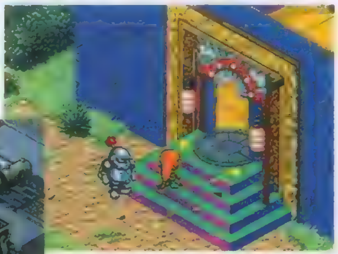
▲おネエ言葉が一抹の不安を感じさせるヤン先生ですが、腕は確かなので、積極的に実験に協力しましょう

ゴドリフ鉱山、そしてパーセラへ

実験は順調に進んでいたが、突然のガミガミ魔王の乱入により実験は失敗し、ピエトロはゴドリフ鉱山の中に飛ばされてしまう。鉱山からの脱出後、ヤンから空とぶ船の情報を得たピエトロは、船を作っている人物のいる港町パーセラに行く。ゴドリフの鍛治屋の協力もあり空飛ぶ船の完成は近づいたが、再びガミガミ魔王が…。

▼ゴドリフとパーセラを結ぶトロッコが再び開通する。





▲再建なった新ガミガミ魔王城。でも前の城に比べると妙に粗末だ。ゴドリフの南にあるぞ。

第二章前半 ストーリーチャート

①ポポロクロイス城

ピエトロの部屋のベランダから脱出。⑥のゴドリフトンネルを通ってゴドリフを目指そう。

⑦ゴドリフの町

ひと通りの情報を集めたら、そのままカナリシアへ。宿屋に泊まるとイベントが起こる。

⑧カナリシア

情報を集めたら、村中央のヤンの研究所へ。ゴドリフ鉱山へ飛ばされる。

⑨ゴドリフ鉱山

白騎士を助けなければ脱出できない。その後ポポロクロイス城へ。パーセラの情報が入る。

⑩港町パーセラ

フライヤーヨットに必要な部品の設計図を渡される。受け取ったらゴドリフの鍛冶屋へ。

⑦ゴドリフの町

ガミガミ魔王に、完成した「スクリュー」を奪われる。ミニガミガミ魔王城は町の南にある。

⑪ミニガミガミ魔王城

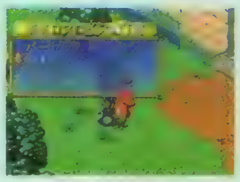
ゴドリフの南の細い道の先にある。城自体が小さいので、魔王のところまで簡単に行ける。

⑩港町パーセラ

CHECK POINT 3

●「竜の柱」について

ポポロクロイス城の西門の近辺にある「竜の柱」は絶対に調べておくように。この柱を調べておけば、町と町を瞬時に移動できるが、もし調べていないと遠い道のりを歩くハメに陥るのだ。



▲パーセラやゴドリフ、ガミガミシティにもあるぞ。

▲新しい柱を見つけた。さっそく調べてみよう。

CHECK POINT 4

●ピエトロ王子と仲間たち

ピエトロ王子だけではつらい冒険の旅も、仲間がいればずいぶん楽になる。肉弾戦が得意な奴から、支援型、万能型と、様々なタイプの仲間が入れ替わり立ち替わりして、彼を助けてくれる。そんな頼もしい(一部例外あり？)人々をここでは紹介しよう。

ピエトロ王子

ご存じ我らが主人公。剣も使えば魔法もこなすパーティの主軸として活躍してくれる。特に魔法は攻防のバランスが取れている。「ファイヤーボール」を中心に(強敵には「セイントアーク」)使って経験値を稼ごう。「ヒールウォーター」もいざというときに頼りになる。

ナルシア

森に住む魔法使いの少女。何といっても「ホーリーバースト」が役に立つ。

白騎士

全身を堅固な鎧に固めた騎士。「気合ため」を軸にした肉弾戦が中心となる。

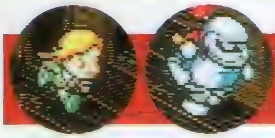
カイ

流され島で仲間になる。変身能力を持ち、魔法も使う万能選手だ。

ガミガミ魔王

ブリオニア到着後に仲間になる。必殺技のガミガミミサイルが頼りになるぞ。

第二章後半チェックポイント

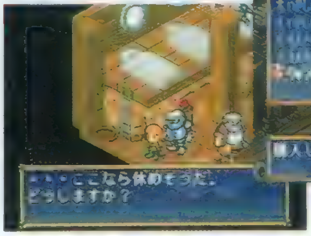


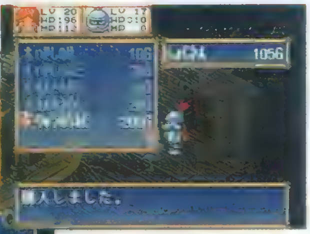
幽霊船 いざブリオニアへ!…しかし

不運？ それとも…

念願の空とぶ船、フライヤーヨットも完成し、いざ次の目的地ブリオニアへ…と思ったのも束の間、ヨットは船の墓場と呼ばれる海域に迷い込んでしまった。やがて舵もきかなくなり、ヨットは不気味な船に衝突し立ち往生。ボストフがヨットを修理する間、ピエトロ王子は白騎士の提案で船の探検とシャレ込むのだが…。

▼ヨットに戻れば、宿泊もセーブも可能だ。もちろんタダで。

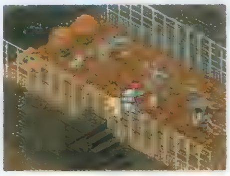




▲船の中にはショップもある。「りゅうのなみだ」は忘れずに。

くまなく歩きまわろう

ボロ船のくせに中はけっこう広くて複雑だ。隅から隅まで探索して、お宝をきっちりとゲットしよう。宝箱の姿のモンスターもいるので、調べるときはＨＰに注意しよう。



▲船倉にも宝箱がある。

甲板、船長室、そして…

船長室では、謎の人物との会話がある。どうやらこいつが幽霊船の黒幕のようだ。この直後に起こる戦いに備えて、会話が終わったら忘れずにＨＰを回復しておこう。

▲ただの魚…なわけないよね。

幽霊船 攻略チャート

幽霊船に乗り込む

白騎士の誘いで幽霊船内の探索に出発する。乗ってきたヨットで、宿泊＆セーブができるので、まずはセーブをしておこう。

船内探索

開かない扉は、あるモンスターの持つ鍵と、壁にあるレバーで開けることができる。最初は、船の前の方へ向かって進もう。

甲板、船長室へ

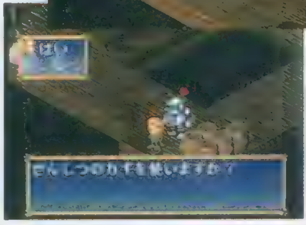
前部甲板まで出られたならもう少し。甲板中央の扉から、船長室へ入ろう。ボス戦の前に体力回復を忘れないように。

ボスとの対決

扉を開けるには

幽霊船内の扉の種類には、大きくわけて２パターンある。１つは「せんしつのカギ」を使うもので、もう１つは壁についているレバーを動かすものだ。「せんしつのカギ」は、あるモンスターが持っているので、探し出して倒せば手に入る。レバーについては、動かすと、連動している扉の開閉が全て入れ替わるので、扉の位置関係をよく考えてから動かすようにしよう。

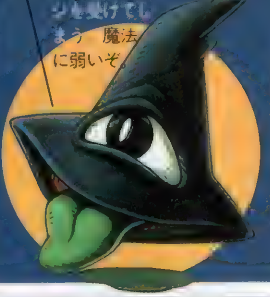
▶レバーを使うときはよく考えて。



◀せんしつのカギは一度使うとなくなるぞ。

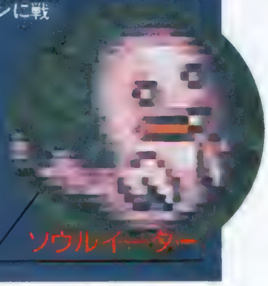
MONSTER 幽霊船での要注意モンスター

幽霊船に登場する代表的なモンスターたち。直接攻撃に強いので、白騎士を前に出し、ピエトロの魔法をメインに戦おう。



マットハット

▼味方の頭に被さってくると、被った味方も直接攻撃のダメージを受けてしまう。魔法に弱いぞ。



ソウルイーター

CHECK POINT 5 ●見逃してないか？ 二章前半までのイベントたち

『ポポロクロイス物語』の世界にはストーリーに直接関わるわけではないが、ちょっとしたイベントで、なかなか楽しめるモノが多い。

ここで紹介するのはその一部。他にもたくさんあるので、面倒くさがらずに、いろいろな場所に足を伸ばしてみよう。昔行った場所でも、新たな発見があるかもしれないぞ。

謎の声

王妃が眠り続ける城の塔。ピエトロが様子を見に行くと、謎の男が現れる。何か知っているのだろうか？

●発生ポイント●
①ポポロクロイス城

二章開始後、城の塔に行き、王妃に話しかける。

コレクターショップ

城下町の道具屋の隣に、何を売っているかわからない店があり、近所の住民も不思議がっている。

●発生ポイント●
①ポポロクロイス城下町

店で買ってくれない品々を持って行ってみよう。

岬のわが家

南の浜辺という危険な場所にも関わらず、強く生きる一家がいる。無料の宿屋としても利用できる。

●発生ポイント●
ⓑ岬の家

城から出て南の浜辺をひたすら歩いて行けばＯＫ。

魔王ショー再び

魔王はいなくなったが、デパートのアトラクションでは、新たな演目が上演されているのだ。

●発生ポイント●
⑤ガミガミ魔王城下町

二章開始後デパートに行き、アトラクションを見る。

深夜にご無礼します

ナルシアとともにカナリシアに向かうピエトロだが、途中のゴドリフでひと休み。深夜に現れた人物は？

●発生ポイント●
⑦ゴドリフの町

ナルシアと２人のとき、ゴドリフで一泊する。

異種格闘技戦？

カナリシア近くにあるモンスターの村で、武闘大会が開かれている。優勝者には豪華な賞品が出るぞ。

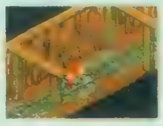
●発生ポイント●
ⓐモンスター村

モンスター村で大会参加の申し込みをする。

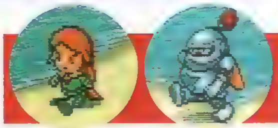
トロッコ大脱線

トロッコに乗っていると、脱線事故が起こるときがある。これでトンネル内に降りられるぞ。

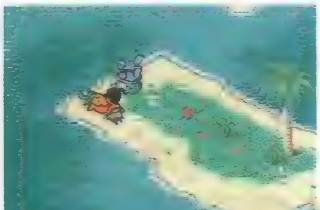
●発生ポイント●
ⓒトロッコ



脱線するまで何度もトロッコに乗ること。



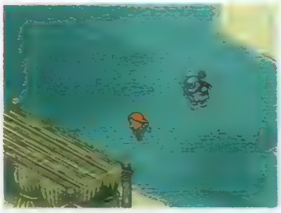
流され村 流されたその先は…



ピエトロ漂流

幽霊船攻略後、海に投げ出されたピエトロと白騎士は、とある島に漂着した。島には人が暮らしているが、皆以前にこの島に流れ着いた人々で、脱出はとっくに諦めている。唯一パミィという娘は諦めていないようだが…。

▲▶この子が2人を最初に発見したパミィ。港町パーセラで、彼女の恋人の話を聞いているかな?



▲浅瀬を歩くこともできる。通れる道を見逃さないように注意。

まずはハンマーを探せ!!

村人の情報では、この島で助けを呼ぶ方法はただひとつ、「クジラ岩」を利用するしかないということがわかる。さらに、そのためにはハンマーが必要で、そのハンマーはピエトロたちを助けてくれたパミィという娘が持っているということだ。まずはパミィを訪ねてみよう。

新しい仲間が登場

パーセラでナルシアと別れた後、深刻な戦力不足に悩むピエトロたちに、ここで強力な助っ人が加わる。名前はカイ。ナルシアの友人を自称する彼女は、変身の名人で、戦闘中も様々な動物に変身して戦ってくれるぞ。戦闘中での役割はピエトロと同様、接近戦・魔法の両方を使いこなせる万能型。味方全員のHPを回復できる「ブルーミスト」は超便利だ。

▲攻撃時には黒ヒョウに変身。ロ○ムみたいだ。

▲「トランスフォーム」でモンスターの特殊能力が使える。

次はクジラ岩だ

ハンマーを手に入れたなら、さっそくクジラ岩に向かおう。環礁を丹念に歩き回れば見つかるはずだ。ここである行動をとれば、救援が現れて島から脱出できるぞ。次の目的地ブリオニアには店がないので、装備の補充を忘れずに。

◀これがクジラ岩。島の北側にあるぞ。

流され村攻略チャート

流され村に漂着

村人の話で、救援を呼ぶにはクジラ岩を使うしかないということがわかる。さらに、ハンマーが必要らしい。まずはハンマーを探そう。

ハンマーをもらう

二人を見つけてくれたパミィという娘に会いに行こう。彼女の話を聞くと、作業に使っていない予備のハンマーをわけてくれる。

クジラ岩を探す

環礁のどこかにあるクジラ岩を探す。ここで何かをすることで、待望の救援が現れるはずだ。浅瀬の通路を見逃さないように。

カイが仲間になる

助けに来たのは、ナルシアの友だちというカイ。ボストフも合流し、フライヤーヨットの修理を始める。完了し次第、島を出られる。

ブリオニアへ出発

CHECK POINT 6

●戦闘時のアドバイス

戦闘場面には、タクティカルコンバットの要素が組み込まれているので、頭を使わないと不利な戦いを強いられる場合がある。障害物の多いところでは、密集陣形を使ってキャラの移動がスムーズにいくように注意するなど状況に応じて、陣形や戦法を変えて戦うのが理想だ。

障害物にも気をつけろ

◀これなら戦力が分散する心配がない。

陣形チェンジ

◀ボス戦、ザコ戦で効果的な陣形は違う。

こんなこともできます

◀倒れた味方もときに盾として活用。あんた鬼や

MONSTER 流され村の要注意モンスター

流され村の周辺に出現するモンスターたち。水の中に住んでいるだけに、全般的に火に弱い。「ファイヤーボール」などで、大きなダメージが与えられるぞ。

マーマンロード

◀マーマンのリーダー的存在。HPはたいしてないが、特殊攻撃の「ウォーター」に気をつけよう

トライデント

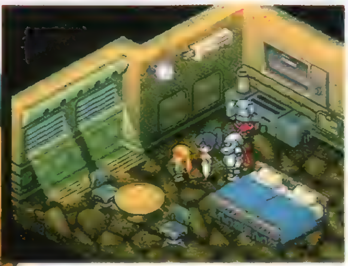
▶三叉のモリを持つモンスター。HPが多いので、長期戦になると厄介な相手だ。特に「でんきモリ」攻撃は威力が大きいので、HPがたくさん残っているからといって気を抜かないように。

ブリオニア 天空の城

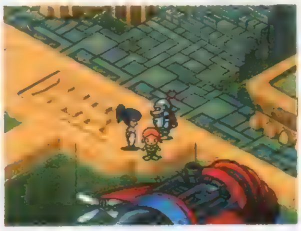
ついに天空の城ブリオニアに上陸

カイを仲間に加え、再びフライヤーヨットに乗り込んだピエトロ王子一行は、ヨットを飛行モードにチェンジ、ついにブリオニアに到着した。

奇妙な建物と謎の機械ばかりが目につくブリオニア。人の気配は全くないと思われたが、居住区にただ1つ反応が…。しかし、そこの住人は堅く扉を閉ざし、とりつくシマもない。あきらめて城中心にある建物の門に向かうが、そこに怪しい男たちが現れ、建物内にある「闇の本」を奪いに来たと告げて去って行く。結局ピエトロを信じたブリオニア最後の住人サボーは、本を守るべく協力を申し出る。さらに思わぬ助っ人も入り、本の争奪戦が始まった。



◀▲無人の町に唯一の人が!?　でも、どういうわけか扉を開けてくれない。



▲どこかでみたような乗り物だ。我々以外に来た者がいるのだろうか？

ブリオニア 攻略チャート①

ブリオニア到着

ブリオニアに着いたら、街を探索してみよう。人の気配がない中に、唯一人が住んでいる家がある。その後で城に行く。

↓

城門へ行く

城門前に行くと四天王が現れて会話が始まる。会話終了後、もう一度居住区の扉の閉じた家に行くと、今度は扉を開けてくれる。

↓

サボーの話を聞く

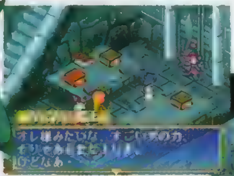
ブリオニア唯一の住人サボーに、ブリオニアの歴史を聞くと、異変が発生して城に入ることが可能になる。

↓

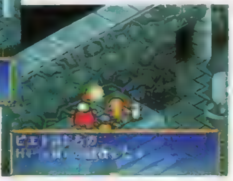
攻略チャート②へ

ガミガミ魔王参上!

過去に何回か登場して、ピエトロたちのジャマをしてきたガミガミ魔王。第1章のボスだけあって、その実力はピエトロたちにも引けを取らないのだ。必殺の「ガミガミミサイル」は強力だが、弾数に限りがある。弾切れの前に宿屋などに泊まって補給しよう。動きが鈍く、魔法に弱いという欠点は、装備やアイテムなどで補ってあげよう。



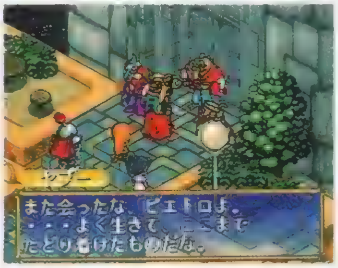
◀相変わらずの自信家ぶりだが、口だけの男ではない。



▶宿屋ではミサイルの補給も可能。

黒幕？　四天王出現!!

ブリオニアの城門前に現れる四天王。「氷の魔王」という人物を目覚めさせるために必要な「闇の本」を探して暗躍している。リーダー格のヤプーは、すでに何度かピエトロの前に姿をみせているが、他の3人はこれが初登場。杖を持った小柄な男が「東のカウパ」で、紫の衣をまとった長身の男が「北のゾルダン」、赤いマントの凶暴そうな男が「西のドルン」である。



◀ピエトロの前に四天王が揃いぶみ。今回は戦闘にならない。

CHECK POINT 7
●キャラクター別　使える魔法・必殺技

強敵を相手にした戦闘のさいに、大いに役立つのが、各キャラクターがそれぞれ持つ魔法や必殺技のかずかずである。それ自体が絶大な攻撃力を持つものから、戦闘の補助的なものまで、多彩な技があるが、今回はその中でも特に使えるものを紹介するので参考にしてほしい。

ピエトロ

- ●セイントアーク
- ●いなずまおとし

我らが主人公ピエトロ王子の技の中で、使用頻度が特に多いのがこの2つだろう。両方とも攻撃力が高く、敵を麻痺させることも可能である。

ナルシア

- ●ヒールレイン
- ●ホーリーバースト

味方全体を回復する「ヒールレイン」と、敵全体に大ダメージを与える「ホーリーバースト」。使用MPが大きいので、使いどころには注意。

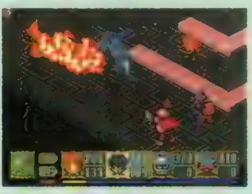
白騎士

- ●きあいため
- ●ジャンプ斬り

白騎士の技で主力になるのがこのふたつ。「きあいため」で攻撃力を高め、「ジャンプ斬り」で機動力のなさを補う。どちらも欠かせない技である。

カイ

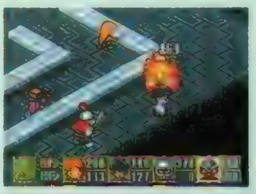
- ●ブルーミスト
- ●トランスフォーム



カイの技は、他のキャラに較べるとクセが強いものが多い。「トランスフォーム」は、敵に隣接しないと使えないので十分に注意しよう。

ガミガミ魔王

- ●ガミガミミサイル



ガミガミ魔王の必殺技は現在これだけだ。先に述べたように弾数に制限（16発）があるので、弾切れに注意しよう。弾の補給は宿屋でできるぞ。

宿敵？　ガミガミ魔王が仲間に

四天王は「闇の本」を奪うためにブリオニアの制御装置を破壊した。四天王を追って、サボーの案内で「闇の本」が保管されている書庫に向かう一行だが、ガミガミ魔王に遭遇。カイの提案で魔王も仲間になるが、わずかに遅く、本は奪われてしまう。

コントロールを失ったブリオニアは、徐々に高度を落として行く。

◀▲魔王が仲間になり戦力アップしたピエトロ王子一行だが、「闇の本」は、四天王に奪われたあとだった。

ブリオニア攻略チャート②

ブリオニア城内

ブリオニア城に入ると、サボーから「闇の本」を守るように指示される。「闇の本」は、城入口左側の通路の最深部にあるぞ。

ガミガミ魔王が仲間に

「闇の本」がある直前の部屋で、ガミガミ魔王が仲間に加わる。「闇の本」のイベントの後は、城の入口から中央階段上の入口へ。

地下への入り口

コントロールルームで、サボーに地下へ下りるエレベーターのスイッチを入れてもらう。エレベーターは、城の入口右側通路の奥だ。

ブリオニア地下

地下のモンスターは強いので、地上でセーブしてから下りよう。地下2階に下りるときもセーブしておいたほうがいいだろう。

バルの心臓を破壊

ブリオニアが落下？　その先は…

制御装置を破壊されたブリオニアの落下予想地点は、何とポポロクロイス！このままでは大惨事になってしまう。残された手段は、ブリオニアの動力源「バルの心臓」を破壊し、ブリオニアを海に落とすという手のみである。コントロールタワーのサボーに話しかけ、地下への道を開いてもらおう。

◀サボーの決断で、「バルの心臓」破壊作戦が開始される。

バルの心臓を破壊せよ!!

闇の本のイベントが終わったら、来た道を城の入口まで戻り、今度は中央階段上の入口に入ろう。中はらせん状の階段一本道なので、迷いはしないだろう。城の最上部まで登れば、コントロールルームにサボーがいるので、話しかけて地下への入口を開けてもらおう。地下への入口は、城入口右の奥の部屋にあるぞ。

◀ここがブリオニアでの拠点。地下への入口近くにある。

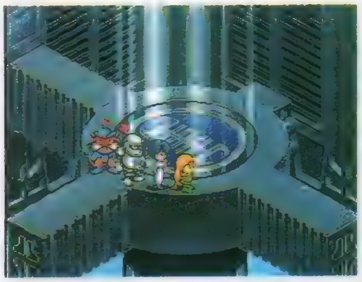
いざブリオニア中心部へ!!

地下に下りると、中央の広間と、それを囲む形で配置された8つの小部屋がで構成された場所に出る。南側通路に地下2階へと下りる階段があるが、拾えるアイテムもあるので、レベル23程度まではこの階を探索していたほうが無難だろう。

▲地下にはなにやら大がかりな機械装置が。動力機関だろうか。

バルの心臓へ

地下2階は、地下1階とほとんど同じ構造をしているが、出現するモンスターの強さが段違いなので、かなり道のりは困難だ。HPやMPの残りに注意して慎重に進もう。危ないときは地下入口の回復地点まで戻って体勢を整えたほうがよいだろう。



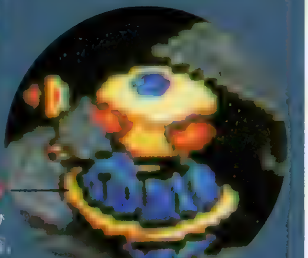
◀似たような地形が数多く存在する。気を抜くと迷ってしまうぞ。

MONSTER　ブリオニアでの要注意モンスター

ブリオニアで出現するモンスターは、すべてメカ系で、攻撃力・防御力ともに高い。ピエトロは電撃魔法で戦ったほうが無難だろう。とくに 地下2階から登場するモンスターには 仲間全員にダメージを与えてくる者もいる。HPの残量には注意

クラッシャー

最初は何もしてこないが、オートマンが「メンテナンス」を行うと動き始める。まずオートマンを倒そう。



ガーディアン

「ワーニング」で、他のモンスターを呼び集めるので、他の敵と組んで出現した場合、優先的に倒そう 戦闘能力は高くない

はたして脱出なるか!!

バルの心臓の破壊に成功すると、ブリオニアの高度は急激に下がり、海に向かって落ちて行く。早く脱出しないと、全員ブリオニアと運命をともにすることとなる。慎重にもと来た道を進み、地上に向かおう。地上に着くとサボーが出迎えてくれ、以後同行するが、替わりに役目が終わったというガミガミ魔王は、別行動をとる。はたして全員無事に脱出できるのだろうか？

▼動力源の破壊に成功。高度を下げたブリオニアは海に向かって落下していく！

▲[illegible]

KING'S FIELD Ⅲ
キングスフィールドⅢ

システム、バランス、ストーリー性など、あらゆる要素に磨きがかかったシリーズ第3弾。あいかわらず、難度も一級品。

ジャンル	3D･RPG	価格	¥6,300
メーカー	フロム･ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	6月21日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売から早や1週間が経過した「KFⅢ」。みんなはどのあたりまでプレイしたかな？ ミッチリやり込んだ人の中には「もうとっくにクリアしちゃったよ」という人も少なくないと思うけど、ちょっと待ってほしい。実は、「KFⅢ」の結末はマルチエンディング。たった1度のクリアでゲームを征服した気になるのは、いささか早計というものだ。1度エンディングを見た人も、この記事を参考にして2度目のプレイに挑戦してみては？ 1回目とは違うエンディングに到達できるかもしれないぞ。 (が)

ゲームの前半部分､「古戦場」から「シュドムの洞窟」､「風の館」までを徹底攻略

最初のマップ［クイスト］を紹介した前号の記事に続いて、今回は［古戦場］から［シュドムの洞窟］、［風の館］までを一気に攻略！ ダンジョンのチェックポイントや、アイテムが手に入る場所をこと細かに解説するぞ。ただし、隠し扉や隠しアイテムの場所については明らかにしていないので、それらは自力で見つけ出してほしい。

掲載したマップにはいくつもの数字が記入されているが、□で囲んだ青色の数字は入手できる装備品の番号、○で囲んだ赤色の数字はチェックポイントの番号にそれぞれ対応している。マップの数字とチェックポイントの表や装備品のリストを照らし合わせ、そのうえで自分なりのクリアルートを探そう。すべてのエリアを踏破せよ。

▲旅の当面の目的は、4人の魔導師から魔力を授かることだ。

◀［クイスト］にも、まだ謎は残されている。英雄の像の近くにある封印された宝箱とか…

［古戦場］

●火の魔法を習得！

このマップを隅々まで調べるには、「ロドムの鍵」が大量に必要になる。前のマップ［クイスト］にも2つ落ちているので、しっかり手に入れてから来るように。ソニアの息子が死んでいる広場のように、グレイプポット、レイス、スケルトンのトリオが同時に襲いくる場所は特A級の危険地帯。まずはレイスから始末してカース（呪い）の恐怖をぬぐい去り、その後でグレイプポット、スケルトンの順に倒そう。

◀魔物たちと守備隊が死闘を演じた場所。野ざらしにされたままの兵士たちの屍が、戦いの凄惨さを物語る…

CHECK POINT!

❶、❺セーブポイント
［古戦場］だけに限らず、それぞれのマップにはいくつかのセーブポイントが用意されている。ゲームが進展したら必ずセーブ。

❷ソニアの家
ソニアと話すと「ソニアのお守り」がもらえる。このアイテムで息子の魂を解放したら、もう1度彼女に会いにこよう。

❸兵士の墓、エド
火の魔導師と会った後でエドに話しかけると、王家の墓（クイストの宿屋の裏手）にある宝箱の鍵が開く。また、お店に売った貴重なアイテムは彼から買い戻せるのだ。

❹、❻ロドムの鍵
④の場所にある死体と、⑥の家のテーブルを調べると「ロドムの鍵」が手に入るぞ。

❼ソニアの息子
ここの防護壁に呪いの力で縛りつけられているのがソニアの息子だ。「ソニアのお守り」を使ってその魂を解放してやろう。

❽火の魔導師
広場の中央にある結界に踏み込むと、火の魔導師の元へワープする。これで、火の属性の魔法が使えるようになるのだ。

❾近道ができる防護壁
この防護壁は外側からしか鍵をはめ込めない。ここを通れば、スタート地点の近くに直通で帰れるぞ。［クイスト］に戻る近道。

❿イシリウスの泉(青)、セーブポイント
［守備隊兵舎］へ行く前に、ここで忘れずに体力回復とデータのセーブをしておこう。

商品(エド)リスト

薬草	60G
竜王草の実	3000G
水晶の瓶	6000G
モーニングスター	630G
ヴォルガード	4300G
灼熱の杖	16800G

［古戦場］で手に入る重要アイテム＆装備品リスト

アイテム名	効果・備考
ソニアのお守り	魔物の呪いによって現世に縛りつけられている、ソニアの息子を解放するためのアイテム。
ヴァーダイトの地図	ヴァーダイト全土の簡略地図。息子を解放した後で、もう1度ソニアに会うともらえる。

装備品名	重さ (kg)	長さ (mm)	攻撃力・守備力 切	打	刺	毒	光	火	土	風	水	特殊効果・備考
1 アイアングローブ	2.0	–	12	11	4	0	0	0	0	0	0	鉄製の手甲。レザーグローブよりは頑丈。
2 モーニングスター	1.8	930	0	43	68	0	0	0	0	0	0	打撃力が高い武器。スケルトンに超有効。
3 売 レザーシールド	1.2	–	8	8	4	0	0	0	0	0	0	一般的な盾。ないよりまし程度の防御力。
4 アイアンプレート	9.9	–	15	8	8	0	0	0	0	0	0	なかなかの防御力を誇るが、ちょっと重い。
5 ロングソード	1.3	1180	50	21	11	0	0	0	0	0	0	序盤の必須武器。［守備隊兵舎］まではこれで。
売 ヴォルガード	1.5	930	0	43	68	21	0	0	0	0	0	光の属性を持つ、銀製のモーニングスター。
売 灼熱の杖	0.7	1050	0	3	0	0	0	0	0	0	0	振るとファイヤーボールが飛び出す杖。

©1996 From Software,Inc.
※装備品に数字と"売"の両方ついているモノは、宝箱及び店の両方で手に入るモノです。

「守備隊兵舎」

●強力な武器を探せ

ロドムの率いる守備隊が、兵舎に使用していた場所。兵士を鍛えるためのトラップや仕掛けが随所に施されているので、マップを隅々まで探索することは、プレイヤーにとってもいい訓練になるはずだ。トラップの止め方、弓の使い方などをここでマスターしよう。現時点ではあまり多くのことは語れないが、このマップには強力な武器が隠されている。ぜひ入手したい。

▶兵舎の中には、ロドムが部下のために用意した武器・防具がいくつも隠されている。

CHECK POINT!

①士官詰所
詰所というと大勢の人間が待機していそうだが、いるのはロドムの部下、ドリーが1人だけ。ちょっと拍子抜けだ。ドリーからはいろいろな話を聞ける。

②セーブポイント、隠し扉
士官詰所の奥の部屋。ここにはセーブポイントがあるだけのように見えるが、2つの樽の中間に位置する壁を調べると隠し扉が開くぞ。今回の記事で場所を明かせる隠し扉は、残念ながらここだけだ。他にもあるので壁という壁を念入りに調べてみよう。

◀隠し扉はこの位置にある。壁に密着してイベントボタンを押せば、通路が現れるぞ。

③牢の鍵
隠し通路を奥に進むとこの部屋に出る。ここに横たわっている死体を調べると「牢の鍵」が見つかるぞ。忘れずにゲットだ。

④骨がひしめき歩く広間
アンデッドボーンとスケルトンがひしめく危険な広間。アンデッドボーンが飛ばす黒いコウモリは、直撃するとダークにかかる。

⑤小部屋が並ぶ通路
兵士たちの個室に使われていたのか？　小さな部屋がいくつも並んでいる一角。今は魔物の気配だけが満ちている。

⑥銅の鍵
ここにいるリーパーは、倒せば「銅の鍵」を落とす。「銅の鍵」があれば、茶色の宝箱を開けられるぞ。

⑦防護壁が連立する通路
この先のエリアをくまなく調べるためには、「ロドムの鍵」が5つ以上必要。足りなければ［古戦場］に戻って回収してこよう。

⑧スライム群生地
スライムは意外と金持ち。しかも何度でも復活するので金稼ぎには最適だ。

⑨火の結晶石
この宝箱には火の魔力がアップする「火の結晶石」が入っている。宝箱に鍵はかかっていないので、ありがたくもらっておこう。魔力の数値は、魔法の威力に直結している。

⑩マト当て
壁の四角い穴から矢を放ち、向こう側のマトに当てれば壁が開いて宝箱が取れる仕組みになっている。縁日の余興を思わせる仕掛けだが、宝箱の中身はけっこういい物が揃っているので童心にかえって（?）チャレンジしよう。3カ所すべてのマトを撃ち抜き、宝箱を残らずいただくのだ。

⑪ラージボウ
とりあえず、ここにあるラージボウを取らないとマト当てにはチャレンジできない。ラージボウは牢屋の中にあるので、「牢の鍵」を入手してから取りにこよう。言うまでもないだろうが、射るには矢がいるぞ。

「守備隊兵舎」で手に入る重要アイテム&装備品リスト

アイテム名	効果・備考
銅の鍵	一般に使用されている宝箱用の万能鍵。宝箱は荒らされて空っぽの場合が多い。
牢の鍵	牢屋を開くための鍵。ロドムがまだ守備隊兵舎にいた頃、何者かに持ち出されて紛失していた。

装備品名	重さ (kg)	長さ (mm)	攻撃力・守備力									特殊効果・備考
			切	打	刺	毒	光	火	土	風	水	
1 アイアンヘルム	1.8	−	12	6	11	0	0	0	0	0	0	ヴァーダイトの重歩兵団が使っていた兜。
2 アイアンシールド	1.8	−	10	10	8	0	0	0	0	0	0	鉄製の盾。「刺」に対する防御力が高い。
3 ラージボウ	1.0	0	0	0	101	0	0	0	0	0	0	遠隔攻撃用の武器。矢がないと使えない。
4 ロングソード	1.3	1180	50	21	11	0	0	0	0	0	0	すでに持っているなら拾って売るべし。
5 バトルアックス	2.4	1080	28	57	0	0	0	0	0	0	0	攻撃力は高いが重さが気になる。

KF Ⅲの心得 其ノ1 魔物との有効な戦い方を知るべし

『KF』シリーズにおける戦闘の基本といえば、近づく→攻撃する→逃げるという流れのヒット&アウェイ。しかし、この戦い方は狭い場所での戦闘や、複数の魔物に包囲された場面では役に立たないし、魔物の中にはセオリー通りの戦法などまったく通用しない強敵もいる。そんなわけで、プレイヤーは経験値を稼いでキャラクターのレベルを上げるだけでなく、強力な魔物に対抗しうる戦いのテクニックも身につける必要があるのだ。ここでは参考までに、魔物の特徴に合わせた効果的な戦い方の一例を紹介するぞ。

素早い魔物には

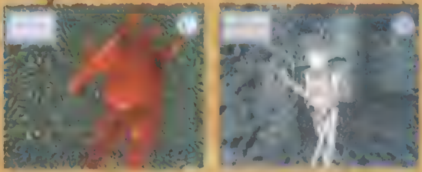
マイキャラの動きに素早く反応するタイプの魔物には、急に移動の方向を変えるフェイントが有効だ。敵はこちらの動きについてこれず、無防備な背後をさらけだす。そこを狙って攻撃。

▲ほんの少しだけ右か左に移動し、相手が反応して向きを変えたらすかさず逆方向に大きく移動する。すると…、

▲魔物は急な方向転換についていけず、そのままの方向に向きを変え続けるのだ。死角に回り込んだら素早く攻撃！

鈍い魔物には

動きの鈍い魔物が相手なら、ダッシュを使えば苦もなく背後に回り込める。敵はなんとかプレイヤーを視界に捕らえようとするので、位置を微妙に調節しながら背中にまとわりつくように戦えばOK。



▲鈍重な魔物には、攻撃力・守備力・体力の3拍子が揃っているタイプが多い。動きが遅いからとなめてかかると、手痛い一撃をくらって泣きを見ることにもなりかねないぞ。背後に回っても気を抜かず、相手が倒れるまで全力で攻撃しよう。

[オーデの森]

●道を示す者、オーデ

迷路のあちこちで道をふさいでいる巨大な切り株（？）の位置を変えながら、目的地までの進行ルートを確保しなければならないパズル感覚のマップ。切り株が邪魔をしているうちは探索もままならないので、とりあえず真っ先にオーデに会いに行こう。オーデに会えば、マップ中の切り株がきれいになくなり、自由に歩けるようになるぞ。

▶切り株の位置を変えるには、壁にある穴に向かい「オーデの杖」を使おう。

CHECK POINT!

❶ディエスの家
ここにいる詩人のディエスから「オーデの杖」をもらわないと、このマップはクリア不可能。杖を使って迷路を切りかえよう。

❷イシリウスの泉（青）
マップの中央には体力回復の泉がある。探索の拠点として存分に有効利用させてもらおう。HPとMPの両方を回復できる泉ならもっとよかったのだが、さすがに贅沢か。

❸、❹、❿、⓬セーブポイント
このマップだけで、なんと4つもセーブポイントがある。迷路を切りかえて、道を作りつつ、最初は④のセーブポイントを目指すといい。⑩のセーブポイントは［ラルーゴ］、⑫のセーブポイントは［風の館］へ向かう際にそれぞれ中継点になる。新しいマップに踏み込む前には、かならずデータをセーブしておくべし。

❺オーデの家
この家に住むオーデ。その人こそが、詩人のディエスから「イシリウスの目」をかすめ取り、森全体にややこしい仕掛けを施した張本人。だが、それら一連の行動はすべて、然るべき理由があってのことだった。オーデは「イシリウスの目」と「精霊の地図」をライルに手渡し、さらに数々の助言を授けてくれる。彼に会うことで、漠然としていた旅の目的がハッキリと見えてくる。

❻光の結晶石
ここの宝箱には「光の結晶石」が入っている。魔力が高くなると新しい魔法を覚えるので、結晶石を入手したらどんどん使おう。光属性の魔法はどれも役に立つぞ。

❼、❽巨大ストゥール
⑦と⑧には、普通のタイプの10倍はあろうかという巨大なストゥールが宝箱を守って立ちはだかっている。近づくと確実に毒を受けてしまうので、遠距離からラージボウや魔法を使って安全に倒そう。

❾知力の実
この場所にある樽を調べると「知力の実」が手に入る。ステータスアップのアイテムは確実にゲットしよう。

⓫ヘキリシアムとハイメタルアーマー
橋の左側に「ハイメタルアーマー」、右側の宝箱には「ヘキリシアム」がある。どちらも川岸すれすれを歩かないと取りに行けないので危険が伴うが、この2つの防具を手にいれたら今後の冒険は絶対に楽になるぞ。ちなみに「ヘキリシアム」は盾なのだ。

●さて、次の目的地は…？
さて、この［オーデの森］からは［風の館］と［ラルーゴ］に行くことができる。どちらへ進むか迷うところだが、今の段階では［風の館］へ行っても門前払いされるだけなので［ラルーゴ］を目指そう。そこでまた、NPCとの新たな出会いが待っている。次への展望も開けるはずだ。［風の館］について簡単に説明すると、この館は風の魔力が鍵になっており、その力を持たぬ者は入ることができない仕組みになっている。つまり、ライルが館に入るためには、風の結晶石を使うなどして風の魔力を身につける必要があるのだ。ほんの少しでも風の魔力があればOKだぞ。

[オーデの森]で手に入る重要アイテム＆装備品リスト

アイテム名	効果・備考
オーデの杖	オーデが配置した森の迷路を切りかえるためのスイッチ。切り株の位置を変える。
精霊の地図	マップごとに、プレイヤーが歩いた場所だけを地図にして表示する。つまりオートマッピング地図。
イシリウスの目	3つに分かれたイシリウスの証の1つ。道具で使うと［ラルーゴ］の泉にワープする。

装備品名	重さ (kg)	長さ (mm)	攻撃力・防御力									特殊効果・備考
			切	打	刺	毒	光	火	土	風	水	
1ヘキリシアム	1.5	―	8	9	12	0	0	0	36	0	0	土の魔法に防御属性あり。
2ハイメタルアーマー	4.2	―	17	11	9	0	0	0	0	0	0	防御力が高く、しかも軽量。
3緑の腕輪	0.2	―	0	0	0	0	0	0	0	0	0	POWERゲージのスピードがＵＰ！

KFⅢの心得 其ノ2 スピードアップだけがダッシュの用途にあらず

ダッシュの用途といえば、戦闘中に素早く相手の背後に回ったり、移動にかかる時間を短縮したりといった、スピードを生かしたものが主にあげられる。確かにそれも優れた利点の1つなのだが、ダッシュにはスピードが上がること以外にもいろいろな特徴があることを忘れてはいないだろうか？少し基本的な話題になってしまうが、ここではダッシュが持つ様々な用途について見直してみるぞ。知ってて当然の知識でも、ゲームになれるとつい忘れてしまうことだってある。ときには再確認も大切なのだ。

落とし穴を駆け抜ける
橋や渓谷などでは、ときおり足場の一部がスッポリ抜けている場所に行き着く場合がある。一見すると行き止まりのように思えるが、少々の隙間ならダッシュで走り抜けることが可能なのだ。使う機会は意外と多いぞ。

▲途中でダッシュをやめると落ちてしまうので注意。最後まで駆け抜けよう。

飛び降りの距離を伸ばす
高い場所から飛び降りるとき、下の地面が多少前方に離れているようなら、ダッシュで勢いをつけて飛び降りてみよう。落下しながらもかなりの距離を進むので、陸地に届かず手前の崖に落ちるなんてことはなくなる。

▲勢いをつけすぎると、陸の向こう側に落っこちる場合も…。少し、いや、かなりオマヌケ。

傾斜を駆けのぼる
歩きではとても登れない急激な傾斜でも、ダッシュならなんとか登ることができる。このとき、スピードは著しく落ち込んでしまうので、魔物の魔法や飛び道具には注意が必要だぞ。魔物の中にも傾斜を登るヤツがいる。

▲勢いがそがれているので、スピードはとんでもなく遅い。じりじりと登っていくぞ。

[ラルーゴ]

●人々の心を開くには

ライルの祖父、アルフレッド王の生家が残る場所。しかし、現在ここで暮らしている人々は、魔物を率いて多くの命を奪った現王を恨み、王家の血そのものを憎んでいる。このマップで最初にやるべきことは、村人たちの心をつかみ、その信頼を得ることだ。すべてのＮＰＣに話しかけて、今ここで自分が何をすべきかを考えてみよう。

◀首を落とされたアルフレッド一世の像。王家への憎しみが痛々しいほどに伝わってくる。

[ラルーゴ]で手に入る重要アイテム&装備品リスト

アイテム名	効果・備考
風の結晶石	「吸血草」で子どもの病気を治すともらえる。これで［風の館］へ行ける。
吸血草	病に犯された血を浄化するといわれる特別な薬草。ウィープ親子に届けよう。
銀の鍵	商人が多用している特別製の宝箱の鍵。宝箱には高価なものが入っていることがある。

装備品名	重さ (kg)	長さ (mm)	攻撃力・防御力									特殊効果・備考
			切	打	刺	毒	光	火	土	風	水	
1売 クレセントアックス	3.5	1740	41	77	14	—	0	0	0	0	0	打撃力に優れた戦斧。
2緑の腕輪	0.2	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	POWERゲージのスピードがＵＰ！
3静寂の杖	0.7	1050	0	3	0	—	0	0	0	0	0	不死系の魔物に有効。
売 ブロードソード	2.8	1360	72	35	18	—	0	0	0	0	0	威力はあるが、やや重い。
売 ラージボウ	1.0	0	0	0	101	—	0	0	0	0	0	矢がないと使えない。
売 グレートヘルム	2.5	—	18	12	10	0	0	0	0	0	0	中盤までならこれで十分。
売 シルバーアーム	2.0	—	13	13	13	0	0	0	0	0	0	麻痺の時間を短縮する。
売 シルバーブーツ	2.9	—	14	14	15	25	0	0	0	0	0	毒に対して耐性がある。
売 シルバーリング	0.1	—	1	1	1	75	0	0	0	0	0	毒に対して強力な耐性がある。

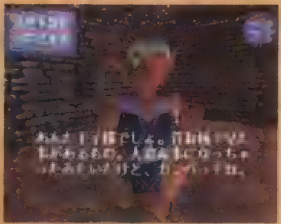
商品(ミーナ)リスト

ミーナの店で扱われている商品は、武器、防具、道具のどれをとっても１級品。もちろんそれ相応に値は張るが、お金に余裕があれば装備を充実させておくのが得策だ。

薬草	25G
毒消し	45G
回復薬	200G
ブラッドストーン	350G
ムーンストーン	650G
矢	100G
ブロードソード	2100G
クレセントアックス	2650G
ラージボウ	3850G
グレートヘルム	2630G
シルバーアーム	2600G
シルバーブーツ	2850G
シルバーリング	4200G

KF Ⅲの心得 其ノ3 ミーナ・クーの秘密

［ラルーゴ］の人々がライルを冷たくあしらう中、友好的な態度で接してくれるエルフのミーナ。彼女は幼い頃に、商人であった父につれられてたびたびヴァーダイト城を訪ねていた時期があり、ジャン王やアレフとも面識があったのだ。それゆえ、ライルに冷たい態度を取らなかったのである。ライルと知り合ったミーナは、今後さまざまな形でストーリーに関わってくる。ときには貴重な情報をくれたりするなど、冒険の手助けもしてくれるぞ。



▲男性、女性にかかわらず、「ＫＦ」シリーズに登場するＮＰＣにはどこか陰りがあるものだが、ミーナだけは明るい雰囲気以外は感じられない。これまでのイメージを払拭する新しい路線のキャラクターなのだろうか？　さっぱりした性格と口調も特徴的だ。

CHECK POINT!

①ゾラ・マンテスの家
ライルに優しく接してくれる数少ない味方、ゾラ・マンテスがいる。［ラルーゴ］の人たちが、王家を恨んでいる理由を聞けるぞ。

②ペトラ・ラミィ
最初のうちは、何度話しかけても相手をしてくれない。ウィープ親子の頼みを聞いた後なら、まともに話してくれるぞ。

③ブルーノ・ベイカーの家
やはり最初は好意的ではないが、ウィープ親子に「吸血草」を届けると、以後は全面的に協力してくれる。四六時中パンを食べているが、これは来るべき戦いの日にそなえて体力を養っているらしい。

④ウィープ親子の家
息子が病気にかかって動けなくなっている。母親と話すと、病気の特効薬である「吸血草」を取ってきてほしいと頼まれるので取りに行こう。「吸血草」を取ってきて母親に渡す（目の前で使えばＯＫ）と、息子の病気が全快し「風の結晶石」をもらえる。

⑤、⑧、⑬セーブポイント
⑬のセーブポイントは、［シュドムの洞窟］へ進むときの中継点になる。このマップに来たばかりの頃は⑤のセーブポイントを使うしかないが、ウィープの息子が元気になったら、宿屋の中にある⑧のポイントが便利。

⑥ニア・イーグの家
哲学者、ニア・イーグが住んでいる家。ニア・イーグと話しても、ストーリーのヒントになるような話は聞けないので今はほっておこう。忘れた頃にひょっこり戻って話しかけてみると、意外な変化があるかも…。

⑦宿屋
①の家にいたゾラ・マンテスが経営している宿屋。このマップにはHPとMPが完全回復する泉があるため、回復目的で使うことはあまりないかも。"夢"を見たいときに泊まるぐらいのものか。

⑨銀の鍵
このあたりにある通路の壁をくまなく調べると、「銀の鍵」が手に入る。「銀の鍵」は肌色の宝箱を開けるための鍵だ。

⑩吸血草
吸血草を取りに行くには、「危険」と書かれた立札の場所から崖沿いに進まなければならない。魔物の攻撃にも気をつけよう。

⑪橋
ブルーノ・ベイカーから［シュドムの洞窟］についての話を聞いた後、１度マップを出て戻ると、この場所に橋ができている。

⑫イシリウスの泉(金)
HPとMPが完全に回復する金色の泉。ダンジョンなどで「イシリウスの目」を使うと、ここにワープアウトするぞ。しばらくはこの泉を拠点に冒険を展開しよう。

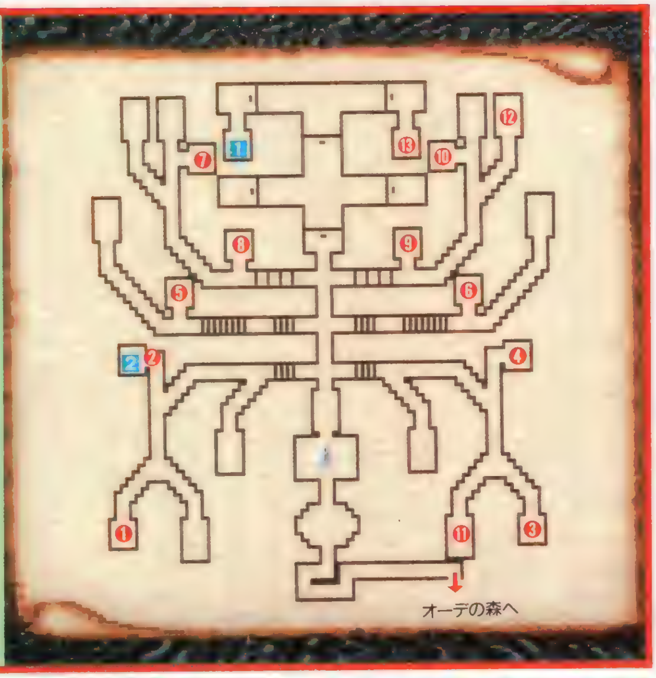
⑭ミーナの家
エルフのミーナが住んでいる家。買い物に情報集めにと、何度も訪れることになるだろう。家の中にある宝箱は、今はまだ取ることはできないぞ。あとのお楽しみだ。

[風の館]

●宝箱の封印を解け!

風の魔力を持たぬ者は、入ることすら許されない[風の館]。マップの構造は単純だが、長い通路がいくつも伸びているので、すべてを踏破するにはかなりの手間と労力が必要になるだろう。館の中には相当数の宝箱が置かれているが、これらはすべて魔力による封印が施されている。館にある燭台に1つ残らず火を灯さないと、中身を取れない仕組みになっているのだ。

◀火つけ用の魔法はファイアーボールがオススメ。周囲の魔物を倒してからゆっくり点火しよう。



CHECK POINT!

❶〜❿ ツェデックの燭台

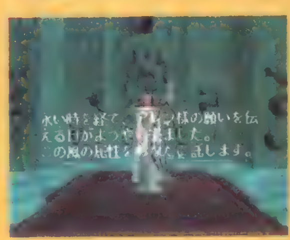
①〜⑩の場所にはツェデックの燭台がある。火属性の魔法を使って、1つ1つ火をつけていこう。燭台に炎が灯るたび、迷路全体の明るさが徐々に増していく。そして、最後の1つに点火した瞬間"カチリ"と音がして、すべての宝箱の封印が解かれるぞ。くれぐれも、宝箱を開けるのに夢中になりすぎて、風の属性を授かるのを忘れないように。それじゃあ本末転倒だからね。

⓫ ⓬ セーブポイント

[風の館]にあるセーブポイントは2つ。どちらも通路の先端に位置しているので、行くのはかなり面倒くさい。近くを通ったときに、ついでだからセーブするぐらいの利用価値しかないだろう。拠点にするにはちょっと場所が悪いのだ。

⓭ 風の魔導師

⑩の場所には、緑色の結界が静かにたたずんでいる。結界の中に踏み込むと、ライルは風の魔導師のもとにワープするぞ。風の魔導師は、ヴァーダイトの運命をライルに託し、風の属性を授けてくれる。これで新たに風の魔法が使えるようになったのだ。風に属する魔法は、そのほとんどが敵を攻撃するタイプ。武器の攻撃に、火と風の魔法をおりこめば戦法の幅が広がるぞ。



▲なんと、風の魔導師は女性である。彼女の周りを妖精が舞い、風が吹き抜けていくグラフィックは一見の価値ありだ

[風の館]で手に入る重要アイテム&装備品リスト

装備品名	重さ (kg)	長さ (mm)	攻撃力・守備力									特殊攻撃・備考
			切	打	刺	毒	光	火	土	風	水	
1 風の首飾り	0.3	−	5	0	0	0	0	0	0	0	0	風の魔力が大幅にアップ!
2 風神	0.1	−	14	11	13	0	0	0	0	24	0	ダッシュした直後でも、ゲージがすぐに回復する。

ちなみに宝箱にはこんなもの(→)が入っています

[風の館]に置かれている宝箱の数は、上の2つの装備品を含め全部で15個もある。その中身は、右の表のようになっている。すべての燭台に火をつけたあと、もう1度宝箱を開けるのは面倒だろうがかんばろう。

ヴァーダイト×2
ムーンストーン×4
風の結晶石×2
ブラッドストーン×3
竜王草の実×2

KF Ⅲの心得 其ノ4 ステータス異常の回復はあわててやると凶

[風の館]に挑戦して身にしみてわかったと思うが、ゲームも中盤にさしかかろうとしているこのあたりから、魔物の特殊攻撃は一段と熾烈になる。これより先は、ステータス異常を回復するアイテム、ブラッドストーンを大量に所持しておかないと、確実に苦戦を強いられるぞ。なお、ステータス異常を受けたときに、あわててブラッドストーンを使うのは、実はあまりよろしくない。ステータス画面の表示が"ダーク"や"ポイゾン"などに変わってからでないとアイテムの効果は出ない。

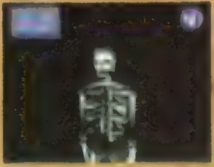
ポイゾンの回復

放っておくとジリジリHPを削られるポイゾンは、さっさと回復するにかぎる。毒消し草はある程度HPも回復してくれるので、素早く治療すれば毒で受けたダメージを帳消しにできるのだ。毒は迅速に消すのがベスト。

▲放っておくとドンドン体力が減っていく。毒消しで即座に治療しよう。

ダークの回復

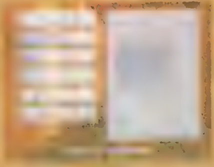
ダークのステータス異常にかかると、画面が徐々に暗くなり、最終的には真っ暗になって何も見えなくなる。ダークの場合、本当に真っ暗になってからブラッドストーンを使わないと！ステータスは正常に戻らないぞ。



▲画面が真っ黒になるまでガマンせよ。でないと、ブラッドストーンを無駄にしてしまうぞ。

カースの回復

カースもダークと同様、ブラッドストーンを使うのが早すぎるとアイテムを無駄に浪費してしまう。ステータス画面の表示がちゃんと"カース"に変わるのを確認してからブラッドストーンを使うこと。基本である。



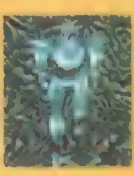
▲カースにかかりきったことをステータス画面でチェック。ブラッドストーンはその後だ。

●モンスターについての考察

[風の館]に出現する魔物は4種類のみだが、それぞれが個性的かつ強力な戦法を駆使して襲ってくるので決して油断できない。ここではそのうち3種類の魔物がもつ特徴を簡単に紹介するので、実際に戦う場合の参考にし、有効な戦法を見つけてほしいぞ。

クルークデーモン

接近戦では肉弾攻撃、遠距離からはウィンドカッターを使って攻撃してくる。



サラマンダー

両手から火の弾を乱射してくる。少々のダメージは覚悟で接近し、斬り捨てよう。

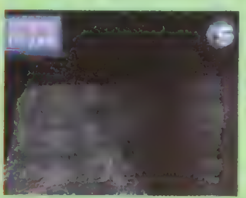
サイス

巨大な鎌を振り回し、こちらに隙あらばパラライズやカースを仕掛けてくる。

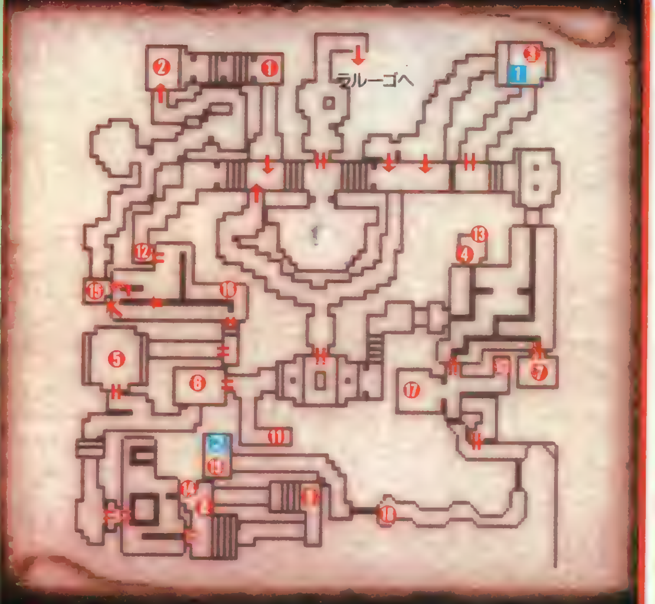
[シュドムの洞窟]

●ゴーレムを全滅せよ

１歩足を踏みはずせば、奈落の底か溶岩の中に落ちて一巻の終わりというかなりシビアなマップ。それでいて、プレイヤーは洞窟の隅々までくまなく踏破する必要があり、さらに強敵・クレイゴーレムを片っ端から倒さなければならない。[シュドムの洞窟]ではこれまででもっとも過酷な冒険が展開されるぞ。こまめなセーブはもちろん、万が一のために竜王草の実も用意しておこう。



◀足場が不安定で移動もままならない。ゆっくり慎重に歩を進めよう。あせりは禁物だ。



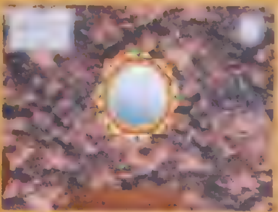
[シュドムの洞窟]で手に入る重要アイテム&装備品リスト

アイテム名	効果・備考
プロミウス	強力な武具の材料、プロミウスゴーレムが落とす。
魔導師の鍵	解錠の呪文がかかった鍵。魔導師の宝箱にかかった施錠の呪文をはずせる。

装備品名	重さ (kg)	長さ (mm)	攻撃力・守備力									特殊攻撃・備考
			切	打	刺	毒	光	火	土	風	水	
1 大地の魔徐	0.1	−	0	0	0	0	0	0	0	0	0	装備するとヒーリングの効果がある。
2 ブラックジュエル	0.1	−	0	5	0	0	0	0	0	0	0	マジックゲージのたまる速さがアップ！

KFⅢの心得 其ノ5 真理の鏡でゲームを100倍楽しもう！

『KF』シリーズではおなじみのアイテム“真理の鏡”。このアイテムは、クリアに直接関係するわけではないが、NPCや魔物、迷宮など、ゲームの世界を彩る様々なものの“設定”が見られるものなのだ。１作目から続いてきたヴァーダイト編の物語は、ついに『KFⅢ』で幕を閉じる。最後にもう一度、好奇心にまかせて真理の鏡を使いまくり、その世界を堪能しよう。



▲「真理の鏡」は王家の墓所で手に入る。ゲーム終盤でもう１つ入手できるが、２つ持っていてもあまり意味はないのだ。

場所を調べる

１つ１つのマップには、普通にゲームを進めていたのではわかりにくい（もしくは、わからない）細かな設定がある。マップで真理の鏡を使えば、いろいろと興味深い情報を入手できるぞ。

◀舞台の設定を知ることで、ゲームの世界観をより深く感じることができる。

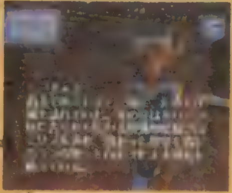
モンスターを調べる

手強い魔物や、興味をそそられる魔物に出くわしたときも真理の鏡の出番だ。魔物の名前はもちろん、その由来や特徴、場合によっては弱点まで微に入り細に入り調べられるのだ。

◀敵を知り、己を知らば百戦危うからず。魔物の情報をしっかりチェック！

NPCを調べる

NPCも真理の鏡で調べることができる。フルネーム、性格、これまでの生きざまなど、こと細かにわかってしまうぞ。ゲーム中、１度しか会えないNPCもいるのでチャンスを逃すな。



◀真理の鏡で調べてみると、意外ないち面をかいま見れることも…。

CHECK POINT!

❶〜❽ クレイゴーレム

[シュドムの洞窟]を完全にクリアするには、①〜⑧の場所にいるクレイゴーレムを１体残らず葬らなくてはならない。動きは鈍いが、その強烈な一撃は脅威だぞ。

❾ プロミウスゴーレム

クレイゴーレムよりもさらに巨大で屈強な、プロミウスゴーレムの棲みか。基本的にはクレイゴーレムと同じ戦い方で大丈夫だが、しぶとくパワーがあり、なめてかかれない。

❿ ⓫ セーブポイント

やはり行きにくい場所にあるので拠点としては使いにくい。近くを通ったときには忘れずその恩恵をたまわろう。

⓬ ⓭ ⓮ 橋をかけるスイッチ

⑫、⑬、⑭の壁にあるスイッチを押すと、橋がかかって通行可能になる。橋がかかる場所は足場が狭いので、慎重に移動するように心掛けよう。

⓯ 飛び降りポイント

飛び降りないと先に進めないジャンピングポイント。HPが少ないと、地面に着地できても死んでしまう恐れがあるので注意が必要だ。飛ぶ前に、セーブをしておくのを忘れないように。

◀飛び降りなきゃクリアできません。覚悟を決めてとっととジャンプしちゃいましょう。

⓰ 駆け抜けポイント

ここはダッシュで駆け抜けないと、溶岩にまっ逆さま。途中で躊躇してもやはりまっ逆さまなので、一気に突っ走ろう。

⓱ 土の魔導師

ここには土の魔導師がいて、ライルに土の属性を授けてくれる。土の属性を受け取った時点で４つ（まだ[風の館]に行っていなければ３つ）の属性を身につけたことになるのだ。土の属性は火や風と違い、回復と守りが主体になっている。HP回復の魔法もあるので、属性で見た総合的な使用頻度はかなり高いぞ。

⓲ １つ目巨人の骨

①〜⑧にいるクレイゴーレムと⑨のプロミウスゴーレムをすべて倒し、１つ目巨人の骨に話しかけると、巨人の骨が立ち上がって岩をどかしてくれる。もし巨人に話しかけても立ち上がらない場合は、クレイゴーレムか、もしくはプロミウスゴーレムを全滅させていないのだ。もう１度マップを隅々まで調べてみよう。

⓳ 魔導師の鍵

１つ目巨人の骨が岩をどかした先のエリア。ここには「魔導師の鍵」が落ちているぞ。「銅の鍵」、「銀の鍵」、「魔導師の鍵」の３つが揃ったら、小さな宝箱は全部開けられるようになる。ここまでクリアしてきたマップをもう１度歩き回り、残していた宝箱を回収するといいだろう。「魔導師の鍵」は緑色の宝箱に対応している。

KING'S FIELDⅢ

卒業～クロスワールド

『卒業』キャラと恋愛が楽しめるAVG『卒業～クロスワールド』。今回はより深い楽しみ方を伝授するぞ！

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	イーースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月28日(発売中)		

PS, I Love YOU! WRITER'S COLUMN

ゲーム界のアイドルたちと、等身大のお付き合い。そんな夢のようなストーリーが楽しめる『卒業～クロスワールド』。メインとなる「卒業」シリーズの女の子たちもさることながら、ストーリーを盛り上げるサブキャラの存在も見逃せないポイントだ。主人公の「空を飛びたいけど高所恐怖症」という設定も味があっていい感じだし。そんなキャラたちの描く、ひと夏のラブロマンス。愛しのあの子のハートをつかむまで、ぜひがんばってもらいたい。 (やおい平吉)

ゲームをより楽しむために、細かい点も見逃すな！

恋愛AVG『卒業～クロスワールド』の基本的な攻略法は、前号までに紹介したとおり。だが、各キャラごとに設定されたストーリーをより深く楽しむためには、例えばサブキャラと女の子との関わりなど、忘れてはいけないポイントもたくさんあるのだ。そういう点も押さえつつ、今回は各キャラ対応の全イベント発生条件や、プレイヤーが目指す最終目的である、熱気球・フライイン大会のイベント紹介を交えてお送りするぞ。さらに、どうしてもプレイが順調にいかない人のために、ポイントを押さえたQ＆Aも用意した。今号の記事を熟読して、攻略に役立ててもらいたい。はたして8月25日には好みの女の子のハートを射止めることができるだろうか？　幸運を祈っているぞ!!

◀横浜市中区は広い。効率よくゲームを進めるためにも今号の記事を参考にしてほしい。

叔父さんの、そして自分の夢を果たすため、大空へ飛び立て!!

多くの人の想いを乗せ、熱気球は飛ぶ…が!?

女の子とのデートから帰ってくると、叔父さんが倒れているところに遭遇。オープニングで主人公に内緒にされていた高城と叔父さんの計画がここで発覚する。叔父さんは大会に参加するための熱気球作成による過労で倒れてしまったのだ。代わりに大会出場を決意する主人公だったが……!?

▲高城から、熱気球制作のために使っている本牧の倉庫のカギを受け取る。叔父さんの夢、そして自分の夢を果たすためにがんばるのだ。

▲墜落した気球の下敷きになった主人公に横山の手は届くか!?

これまでいろいろな点で協力してくれた女の子を乗せ、熱気球は飛び立つ……が、思わぬアクシデントにより途中で墜落！無人島に流れ着いた主人公たちは、救助隊が来るまで、そこで2人きりで過ごすことになる。ここから先は、エンディングまで一直線だ。

▶無人島での一夜。主人公と語り合う西川は、何を思うのか？

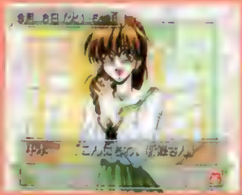
ポイントQ&A うまくいかないときはこの辺をチェック!

「ゲームを進めていっても、どうもうまく行かない……」「あまりいいエンディングに到達できなかった……」なんてときは、どこかに見落としがあったんじゃないかな？　そんなプレイヤーのためのポイントQ＆A！　これさえ押さえておけば、グッドエンディング間違いなしだ。

◀ちなみに出会っていない女の子とのイベントは起こらないぞ。

Q1 女の子になかなか出会えないんです

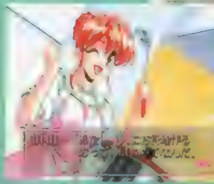
A. これはもう、足を棒にしてあちこち歩き回ってもらうほかない。各キャラのいる場所、時間帯は前号の記事でバッチリ紹介しているので、そちらを参考にしよう。また、ある程度、好感度が高くないと出会えない場合などもあるので、注意しよう。



◀女の子の行きそうなところを探してみよう。

Q2 イベントが起こらないんだけど?

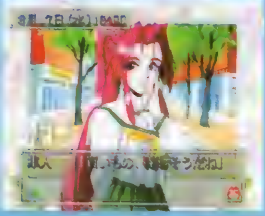
A. イベントの発生条件は、この後のページですべて紹介しているので、まずはそちらを見て欲しい。が、ここで注意しなければならないのが、やはり好感度。場所や時間を合わせても、好感度がある程度の値に達していないと残念ながらイベントは発生しないのだ。そんなときは、他の場所で女の子を捜して、好感度を上げてからまた来てみよう。目安としては女の子の答えが変わらなくなったら、イベントの発生場所に向かうといいだろう。



▲◀条件を合わせても起こらないときは、好感度を上げて再トライ。これでOK！

Q3 好感度ってどうすれば上がる?

A. イベントにせよ、エンディングにせよ、とにかく重要になってくる好感度。この好感度を上げるためには、とにかく女の子に出会って会話をすることだ。また、場合によっては会話ではなく見たり、聞いたりといったアクションで上がることもある。女の子に出会ったら、ひとまずコマンドを総当たりしてみよう。



▲同じ会話を繰り返しても好感度は上がらない。注意！

Q4 デート後はどうするのがいいの?

A. デート後は、ついつい気球作成に熱を上げがち。ただし、気球が完成してしまうとそのまま8月25日の大会まで強制的に進んでしまうのだ。だが、18日のデート後も女の子と町中で会うことはできるので、特にヒロイン以外の女の子を狙っている場合は、気球作成はギリギリまで粘って好感度を高めた方がいいぞ。

▲デート後も、町を歩いて素敵な出会いを探そう！

ストーリーに深みを増すため、サブキャラの皆さんにも注目したい!

ゲームを盛り上げるサブキャラの皆さん。中には女の子を攻略する際にどうしても関係してくるキャラもいるので、彼らの動向にも目を配っておいた方がいいぞ。

保科誠一	上条蒼一	横山貞兼	横山　龍	司馬医師
横浜の市長。住みよい町を作るという理想を追い求め、黄金横町などで実地調査をしている。	海、山、空と何でもござれの冒険野郎。基本的に、フィールドスケイプに常駐している。	横山めぐみの祖父で、かなり頑固な宮司。職業柄、五月雨神社に行けば会うことができる。	主人公とは中学時代からの悪友。小丸坂や新元町商店街など、いろいろなところに出没するぞ。	主人公の叔父さんとは旧知の仲。司馬クリニックの診察室で会うことができる。

フレッド＝バーホーベン	浜田　修	井上昌弘	新井の父	加藤の父	赤城圭二郎
イヤミなアメリカ空軍兵士。夜のブルーレーベルに行くと、彼に会ってしまうことが多い。	安田舞奈のいとこにあたるF－1レーサー。安田舞奈邸、サーキット場によく足を運んでいる。	安田舞奈をスカウトするため奔走している。桜町ショッピングモール、高級住宅街によくいる。	さばさばしたきっぷのいい新井聖美の親父さん。いつも新井モータース店内にいる。	奇妙な新作メニューを考え出すのが好きな加藤の親父さん。長寿庵では彼のそばを食べられるぞ。	清華女子校の生活指導の教師。生徒の素行調査をかね、いろんなところに出没する。

©1995,1996 M2／SOFIX／イースリースタッフ　イースリースタッフは株式会社ハーティロビンの商標です。　イラスト／四季童子

必見!! 全イベントの発生条件

ここでは、全キャラのイベント発生条件を紹介するぞ。なお、条件を満たしてもイベントが発生しない場合は、好感度が足りないということなので、ある程度他の場所で好感度を上げてから再びイベントに臨もう。基本的にイベント発生の期間はかなり広く設定されているので、そうあせる必要はないのだ。また、中にはそのキャラがヒロインでなければ発生しないイベントもあるので注意が必要。どうしても見ることのできないイベントは、そのキャラをヒロインにしてプレイし直してみよう。

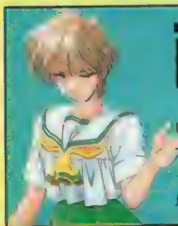
▲イベントではすべてのセリフをしゃべってくれる。これも見（聞き？）逃せないぞ。

横山めぐみ

横山のイベントは、あまり変わった場所で起こるようなことはない。いつもの彼女の行動範囲を回っていれば、自動的に見られてしまうのだ。

場　所	条　件
五月雨神社	全日6：00～8：00、横山貞兼と出会っていて、横山がヒロインの場合
新元町商店街	全日12：00～17：00、五月雨神社のイベント発生後
フィールドスケイプ自室	17日以前10：00～24：00、他の女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも（ブッキング）	18日、安田・横山の両方とデートの約束をしている場合
どこでも（デート）	18日、フィールドスケイプ自室のイベント発生後

西川真樹



西川のイベントは、やはりというかなんというか、夜に発生する場合が多い。横山と同じように彼女もわりとわかりやすい場所でイベントが起こるのだ。

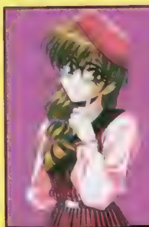
場　所	条　件
ブルーレーベル	全日19：00～24：00
西川真樹邸	全日19：00～22：00
ブルーレーベル	全日19：00～翌2：00、バーホーベンと会っている場合
どこでも（デート）	18日、上記のイベント発生後で他の女の子とデートの約束をしていない場合
倉庫	20日～24日9：00～21：00、上記のイベント発生後
フィールドスケイプ自室	20日以降、24時間

新井聖美

新井のポイントは補習代わりのスポーツグラフィックス。それ以外はサーキット場などわかりやすいところなので問題はないぞ。

場　所	条　件
スポーツグラフィックス	全日10：00～16：00
サーキット場	全日15：00～18：00
フィールドスケイプ自室	17日以前10：00～24：00、他の女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも（デート）	18日、上記のイベント発生後

中本　静



中本のイベントには、加藤のイベントと連動しているものがある。すべてのイベントを見るためには、加藤の動向にも気を配っておく必要があるぞ。

場　所	条　件
小丸坂	全日16：00～19：00
司馬クリニック	全日9：00～18：00、加藤のフィールドスケイプのイベント発生後
フィールドスケイプ自室	17日以前10：00～24：00、他の女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも（デート）	18日、上記のイベント発生後

志村まみ

志村のイベントは、その出没場所と同じくわかりにくいところで起こる場合がある。志村を追うには、とにかく足を棒にして歩き回る必要があるぞ。

場　所	条　件
黄金横町	全日14：00～17：00
司馬クリニック	全日9：00～12：00
フィールドスケイプ自室	17日以前10：00～24：00、他の女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも（デート）	18日、上記のイベント発生後

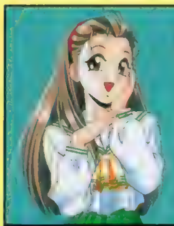
をここに一挙大公開!!

谷田利佳

谷のイベントで注意が必要なのは、夏休みの課題の図書館。これさえばっちり押さえておけば、後は桜亭か、オートイベントなのでまったく問題はない。

場所	条件
桜亭	全日16：00～19：00
図書館	11、13、16日以外の全日 9：00～12：00
フィールドスケイプ自室	17日以前10：00～24：00、他の女の子とデートの約束をしていない場合
どこでも（デート）	18日、上記のイベント発生後
倉庫	20～24日9：00～12：00、上記のイベント発生後

安田舞奈



行動範囲が広い安田だが、イベントが発生する場所は、よく彼女が行くところに限定されている。普通に追っていれば、見逃すこともないはずだ。

場所	条件
高級住宅街	全日14：00～17：00
桜町ショッピングモール	全日15：00～18：00
フィールドスケイプ自室	17日以前10：00～24：00、横山以外の女の子とデートの約束をしてない場合
どこでも（デート）	18日、上記のイベント発生後
倉庫	20～24日13：00～16：00、上記のイベント発生後

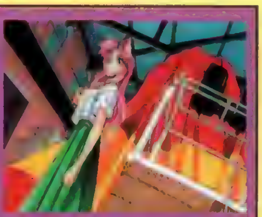
加藤美夏

加藤のイベントは中本のイベントに連動しているものがある。どちらか1人しか追っていない場合、このイベントが起こらないこともあるので注意が必要だ。

場所	条件
長寿庵	全日、長寿庵で初めて加藤と出会った場合
フィールドスケイプ	全日11：00～21：00

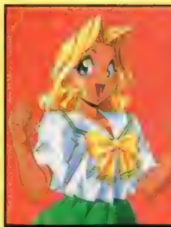
高城麗子

高城のイベントは残念ながら1つ。だが、オートイベントの流れで登場することが多いので、実際はあといくつかあることになるんだけどね。

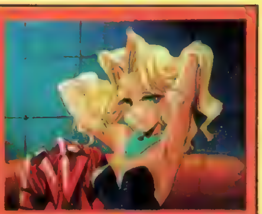


場所	条件
倉庫	21日以降、10：00～16：00

シンディ桜井

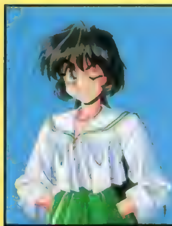


シンディのイベントは一定の場所で起こるものが多い。基本的に彼女の行動範囲は非常に狭いので、そこを押さえておけば問題ないだろう。



場所	条件
Think1215	全日、Think1215で初めてシンディと出会った場合
フィールドスケイプ自室	22日7：00～24：00、Think1215でシンディと出会っている場合
本元町駅前	23日10：00
フィールドスケイプ自室	23日以降11：00～24：00、上記の自室イベント発生後

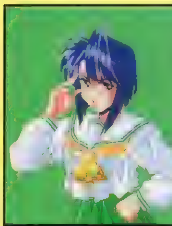
犬塚さおり



犬塚のイベントも、高城と同じく1つだけ。寂しい気もするが、ここは彼女の膝枕で我慢するとしよう。絶対、他の場所で最初に出会ってはいけないぞ。

場所	条件
小丸坂	全日、小丸坂で初めて犬塚と出会った場合

石橋美佐子



石橋のイベントも、彼女の狭い行動範囲の中で起こる。毎日彼女を追っているならば、すべてのイベントを見ることもたやすいはずだ。

場所	条件
本元町駅前	全日、本元町駅前で初めて石橋と出会った場合
倉庫	21日12：00～20：00、石橋と出会っていて気球製作時間が10時間以上の場合

新フォーチュン・クエスト
～食卓の騎士たち～

『新フォーチュン・クエスト』の世界を満喫できるボードゲームがついに発売された！　友だちみんなとワイワイ遊ぼう！

ジャンル	TBL	価格	¥5,800(限定版¥6,800)
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード／(1ブロック) マルチタップ　多人数プレイ可
発売日	6月21日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ジメジメした梅雨の季節や、夏の熱い日にクーラーの効いた部屋で遊ぶのにはピッタリのこのゲーム。一発逆転系のハデなイベントはないけれど、頭を使って着実にお金を稼いだ人は必ず報われる。誰もが納得がいくシステムがわかりやすくて、とてもおもしろいぞ。原作の「フォーチュン」シリーズファンはもちろん、まったくシロウトの人でも買って損はしないソフトなのだ。持っていないキミは、今すぐお店でゲットしないとね

（なんでメガ・ポチーラ先生）

ゲームを10倍楽しむために…その1　24時間耐久ゲーム

ガ・マン24時間耐久レース

罰ゲーム付き

リプレイ中の注釈 1
～4人のおバカさんの生態～

今回、栄光ある24時間耐久プレイに参加したのは、以下の4人。どれも負けず劣らずのおバカさん揃いとなっている。しかし、バカなだけに体力だけは人一倍だ……って、一倍なら人と同じやんというツッコミはナシ。

さて、この中で罰ゲームをやらされるのは、いったい誰？　別に誰でもいいやってキミ！　そういうツッコミもナシ。本人たちは楽しいんだから、そっとしとくのが手だ！　ね？

ライター・Y

今回の紅一点。しかし、人間らしい心が皆無、と言えるくらい言動がキツくてヤバい。どうやら心をどこかに置き忘れてきたらしいが、本人は見つける気がないらしい。頼むから見つけてください。お願いです。しくしく。

編集者・牛

牛のクセに雑誌編集ができるという、突然変異牛。現在のPS編集部では、どうやら宇宙人に改造されたというのが定説となっている。ちなみに内臓はその際、抜かれているので内臓疾患の心配はないらしい。でも食う。

編集者・O

電撃に「エヴァ」を広めたエヴァ教信者。最近はマンガ編集にも手を染めて、毎日ウハウハらしい。本人は、捕らぬタヌキの皮算用が得意だが、今回が初プレイ。他の3人に標的にされて、カモになる可能性大？

編集者・N

一部には、編集部に住んでいるとまで言われる常駐野郎。最近の悩みは、フロと着替えが編集部にないことらしい。そしてどうやら仮眠室も欲しいらしい。これらがあれば編集部にもっといれるそうだ。…って、帰れよ。

人気小説「新フォーチュン・クエスト」を基にして作られた『食卓の騎士たち』がついに発売された！　その発売を記念して、今回無謀にも24時間耐久レースを決行。さてさて、どうなることやら…。

5:00～4人はプレイを始めた

まずはキャラクター選択だ。ライターY（以下Y）はパステル　編集者・牛（以下牛）はJ.BⅢ、編集者・N（以下N）はアンジェリカ、編集者・O（以下O）はトラップを選ぶ。マップは難易度が高めの「タル・リコ」、ゲームモードは「とことん」で目標金額は148万Gだ。24時間という長丁場のゲームのスタートッ！　Y、牛、Oはマップの北方へ、Nはひとりだけ反対の南に進んでいく。

Y：最初のカード引きまーす。うわ、いきなり「噴火カード」！　あぁ、ごめんなさーい。

O：おいおい、俺の農地に降ってきたぞ！

N：私のなんか2カ所もですよ。シクシク。

▲隠しキャラのアンジェリカ。これと、もう1人のマリーナの出し方は、まだナイショ。

7:00～まず序盤を制したのは？

1年目の「スーパーファーマー大賞」はY、牛、Oがツブし合っているスキに、Nがあっさりとさらっていく。2年目は、Nに負けじと作物を植えまくったYが受賞。そして、お金に余裕が出てきた3年目、牛が種を買い占める。マイペースなNは地道に種を植えていたのだが…。

Y：うわっ、また「モンスターカード」引いちゃった。うっ、最悪。よりによって「アイアンゴーレム」！

牛：俺のほうには来ないみたいだな。ヤリブー！

N：私の農地がどんどん空き地に～(キッ。←ニラみ)。

▲快調に飛ばすY。この時点では勝利を確信していたのだが…

Y：す、すみませんNさん。もうしません。

N：いいんですよ。アハハ･･（ギロッ）。

この年の大賞はNに。シロちゃんがモンスターを退治してくれる権利がつくが、時すでに遅し…。皮肉なものだ。

そして4年にいっぺんの「調理の達人」が開催される。お題はサラダ。結果は、普通の素材を使ったYが優勝。

翌年から9年目までの結果は、大賞3回、調理の達人1回を取ったYが4万3千Gとダントツのトップ。2位に、種長者の牛が2万8千Gで続く…。

O：Yさん、レストラン2から一気に食堂2だってさ。

牛：ウオッシャー、空き地が増えたぞ！

Y：フンだ。…あら、イベントが発生しましたよ。サバトの街に行けばメダルと種がもらえるぅ？

牛：種コレクターの血が騒ぐぞー！

種と言えば牛。空き地もそっちのけで、街へ一番乗りして、ホクホク顔だ。そのせいか10年目の大賞はOが初ゲット。その後5年経ってもYの地位は揺るがず、順位に変動はない。そして16年目……。

▲恐るべしアイアンゴーレム。Nはこのとき、保険に入っていなかったので、ショックも倍。

おサルさんでも絶対わかる！

攻略テクニック その1

●スーパーファーマー大賞を目指せ！

毎年10月には、各部門ごとの賞がもらえる。これには実に色々な賞があり、それらを多く受賞することで、その年のスーパーファーマー大賞が決定されるのだ！　そして賞の中には、全然歩かなかったり、全く種を植えないことでももらえる賞もある。ゲーム開始時はヘタに動かず、これらの賞をもらうようにするのも作戦の1つだ。

◀1年間、種を全く植えないように行動する。これで、「全然植えなかったで賞」に1歩近づいた！　1部門は、これで確実にいただきですな。

▶コソコソ行動したおかげで、いろんな部門をゲット！　ついでにスーパーファーマー大賞も受賞したぞ。これで、お金持ち。クスッ。

C深沢 美潮（Wiz）／迎 夏生／メディアワークス／イラスト：迎 夏生

13:00～お腹減ったッス

この年、それまで貧乏だったNにカードイベントで7万Gの大金が入り、全員10万Gを突破。トップのYが種を買い占めていると、波に乗りだした牛が大賞に。

牛：「調理の達人」も、3回目。今回はデザートだっ！

N：甘い調味料が砂糖だけじゃないですか。トホホ。

Y：ウーッ、フルーツに砂糖に塩でどうだ！

牛：俺はフルーツ缶詰風かな。これを食えーい！

O：カンヅメェ？、俺やっぱ柑橘系にしよ。

N：お題がお題なだけに、みなさんチャレンジしますねぇ。

結局、審査員の口にあったのは、牛のフルーツ缶詰……。

▲20年目のお題は揚げ物。天ぷらを思い浮かべて素材を選ぶ4人だが…。

17年目の7月になり、Oがカードポイントに。

一同：ゲッ！「アイアンゴーレム」！

N：またしても私の農地に。終わりデシね。

Y&O：来るなー！

N：シロちゃんに倒されるのが怖いんでしょうか？　牛さんの農地へは近よりもしません。シクシク（泣・本気）。

▲またしてもYが優勝。女をアピールするため張りきっているのか、Y？

そのまま収穫へ突入し、大賞はN。翌年イベントで4万Gの種を手に入れ、さらにYの農地を横取りした牛がトップに立つ。続いて、Nも着実に資金を稼ぎ2位につける。それから3年間はモンスターラッシュ！

Y：すいません。また召喚してしまいました……。

牛：あぁ、俺の農地が。許さーん！

どんなときでも植えることに専念したNが、ここでトップに。目標金額は残り3万7千G。決着近し。

14:00～第2ラウンド開始！

22年目の収穫祭のさなか、ついに目標金額達成。

牛：俺が優勝したの？　ヤリブー！

Y：惜しかったですよね、Nさん。

O：そうだね。なんか思ったより早く終わったなあ。

N：じゃあ、第2ラウンドといきますか（ニヤリ）。

Y&牛&O：ウギャー！

というワケで第2ラウンド！　マップは難しい「ストーンリバー」でスタート。1、2、3年目は部門賞に焦点を絞って行動した牛が大賞をゲットしたのだが…。

▼迎夏生先生のイラスト。このイラストと比べても、ゲーム中のキャラクターのグラフィックは劣らないよね。キャラクター色もはっきり出ているし。

おサルさんでも絶対わかる！
攻略テクニック その2

●種を上手に使え！

新しい種がショップに入荷されたら、他のプレイヤーが買えないように自分が買い占めてしまうのだ。そうして、自分だけが買い占めたその種を1～2個ずつ植えれば、価値が高くなり、収穫高も上がるぞ。そしてできれば種は、交差点や他のプレイヤーが止まりやすい農地に植えること。価値が高い場所に他のプレイヤーが止まってくれれば、食事代もたんまりと入っていうことナシ！　これは、人間・COM共に有効なテクニックだぞ。

▲ショップに一番乗りすれば、新しい種を買い占めることができる。

▲価値の高い種を他のプレイヤーがよく止まる農地に植えるのだ！

18:00～12時間経過

またも牛が優勝か？　というここまでの雰囲気を壊したのはO。4年目からの3年間の大賞を総ナメにする。

N：イベント発生！「金目鳥をあげます」だそうです。

Y：それすごく高いんだよ。どこの街に行けばいいの？

O：俺、一番近くじゃん。ヤリィ、金目鳥もらい！

牛：いいなぁ。ところでそれも植えられるの？

なぜかOは、1年後の8年目になってようやく金目鳥ファームを作る。9～11年目でさんざん農地を横取りしたYは、2位以下に圧倒的な大差をつけてトップに。

牛：Nくん、そろそろ赤字になりそうだね……。

N：ふっ、レストラン4には勝てませんって（半泣）。

Y：またいらっしゃ～い。お代はたったの8千Gです。

N：この女、いつか……してやるデシよ。

12年目は牛が、13年目はYがそれぞれ大賞に。そして14年目の2月、金目鳥が逃げ出し、捕獲大作戦スタート。

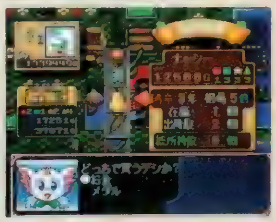
O：コラッ、戻れよ！

牛：逃げるなコイツ！

Y：…こっち来た！

N：ワーイ捕まえた。

激貧Nが捕らえたので、何も言えない他3人。まぁ、無邪気に喜ぶNを見ては、口がはさめないのであった。



▲ひたすら新しい種を買い占める牛。くやしいことに、なぜか高確率で成功する。

▶Oがついに金目鳥ファームを作る！　しかしこの数年後、たった1匹の鳥をめぐって大の大人が争うことになろうとは、まだ誰も知らない

リプレイ中の注釈2
～4人のおバカさんの生態～

●　……プレイ開始から3時間が経過。そろそろ4人とも飽きてくる頃……だと思ったら違った。みんなゲームにのめり込んでいるのだ！　さすが遊びに対する集中力だけはある。これを仕事に生かしてほしいと心から思う、某誌編集長のWさんであった。

●15:00……腹が減ると、性格がいつも以上にひねくれて凶暴になる4人。そろそろ4人ともその兆候が現れた。危険を察した某編集者……ここでは、彼の名誉のためにH氏としておこう。彼がすすんで食事を買ってきてくれると言ってくれた。異存なく、頼むことにした4人。だがH氏は、ここで大きな間違いを起こす。よりにもよって、ハンバーガーを買ってきてしまった！　ご存知だろうが、当

◀男の哀愁すら感じてしまう、某誌編集長であられるWさんの近影。雑誌を切ってブロマイドに（笑）。

▶腹が減っていた牛は、喜んでハンバーガーに手を出し、封を開けようとするが……。

然ハンバーガーの肉はビーフ100％だ。共食いになると牛は怒り始める。そして怒り心頭となった牛は、暴れ牛とメタモルフォーゼしてしまった。もはや、編集部の人間では手が付けられない状態となってしまう。しかし、そこに偶然、旅の空手家が現れて助けてくれた。おかげで死者だけは出さずに済んだのは不幸中の幸いだ。ありがとう空手家さんっ！

●18:30……ようやく半分終わって安心する4人。しかし、戦いはこれからだ！　では次回をお楽しみに……というワケにいかず、引き続きプレイをする4人。そろそろ疲れが見えてきた。そして、ずうーと居座る4人に迷惑し始める他の編集者。周りは敵のみ（泣）。

▶文字通り暴れまくる牛。猛牛となった彼には、もはや何も聞こえない。

◀暴れ牛を鎮めてくれた旅の空手家さん。名前は、修行中なので明かせないとのこと。

リプレイ中の注釈3
～4人のおバカさんの生態～

● 2:00……そろそろ前の日から徹夜だった、Nがウトウトしてきた。となりで子守歌を歌う牛。この間に、YとOが着々と地盤を築き始める。あわててゲームを再開する牛。ハッキリ言って、マヌケ度120％全開バリバリ。

● 2:00……ウトウトしていたNが、ついに寝始める。これにより、Nにバツ10個がつく。あやうく転勤になりそうになるが、この日はサービスデーだったため助かった。…これってCM知らないとおもしろくないですな。

◀寝ているNの隣りで子守歌を歌う牛。意外と美声なのには皆、驚きの色を隠せなかった。牛のクセに。

▶あやうく転勤になりそうになるN。ところが、この日はちょうどサービスデー。命拾いをするNであった。

● 3:30……たまに意識を失うNにつられてOもウトウトし始める。それにつられてウトウトするY。さらにそれを見ていた牛までウトウトし始める。このおかげでゲームが中断。5分ほど後に再開されるが、4人ともいつも以上にボーっとしている。これを打破するためにYがお色気ダンスを始めるが、みんな興味を示さない。ちょっとプライドが傷つくY。しかしYは、すぐに立ち直って今度はストリ

◀突然、お色気ダンスに興じるY。一瞬、静まり返る編集部であった。

ップを始める。他の野郎3人はちょっとだけ元気になった。身体のごく一部だが。…って、スッゴイ下品。もう、ゲッヒーンってカンジ。

● 3:45……ストリップの際に脱いだ衣服を着てモタモタしているYを尻目に、他のプレイヤーはプレイを進める。しかしOだけは、トイレに行ったきり出てこない。…ハッ、もしかして（笑）。…と思ったら、寝てたっていうじゃないですか。人騒がせなO（爆発）。

● 4:00……やっとOも、長い長いトイレの旅から帰ってきて、ようやくプレイが完全に再開されたかに思えた。しかし、今度はNが酒を飲み始めたのだ。しかし、彼は酒がないと生きていけない。ここは仕方がない…って、それはダーメ。ダメッ！　ダメなものダーメ。しかし、Nは隠れて飲み続けるのであった。

21:00～つかれてきたんですぅ～

14、15年目ともYが大賞を取る。それとは裏腹に、とうとうNは赤字に。なんとかしてあげようとYと牛が助け船を出すのだが、初心者Oは容赦なくNの農地を奪っていく。なんてヒドイ奴（笑）。そのうえ、トップのYと2位の牛は新しい種を独占し、Nとの差は開くばかり。16年目の大賞もYに決定して…。

Y：さあ、またまた調理の達人。お題は……サラダデシ。
N：よし、一番安い素材でチャレンジです！　クスッ。
Y：じゃあ一番高いので……でもコレ食べれんのかな？
牛：俺マリネ好きなんだ。調味料はやっぱ酢しかない！
O：俺は緑と白の美しい色合いをテーマに…。
牛：優勝は……Nくん？　俺も同点。なんでサマンサ？
N：ホントになんで？　教えてダーリン？

少しずつだが、Nもツイてきた。そして17年目の6月。

牛：よっしゃ、プラチナビンゴ！　どこの農地を横取りしちゃおうかなー。Yさんトップでしたよねぇ？
Y：キャー、お願いやめてぇ！
牛：カワイイ声出してもムダ……いや、ダメですよ。
Y：ひどいデシ。…あーあ、カードめくりますよ。
一同：ギャー！「アイアンゴーレム」！　またぁ？

農地を荒らしまくるアイアンゴーレムに、頭を抱える4人。そこへ…。

O：またイベントだ。種がもらえるッス。
牛：なに？　俺がもらう！

▲「アイアンゴーレム」が出現！　あぁ、僕らの農地が……シロちゃん、農地を守ってぇん！

種の独占に命を賭ける牛が、またも入手。圧倒される3人。ここで、あまり目立たなかったNがこの年の大賞をやっと取り…。

N：黒字になりました。ありがとう。ウッウッ（ウソ泣）。
牛：ウンウンよかった、Nくん…。トップに追いつくぞ！
Y：負けないですよ、牛さん！　…そう言えばOくん、さっきから静かだけど、大丈夫？
O：ん？　ああ、ちょっと眠くなってきちまって。
Y：なに言ってんの、ダメだよ。ねぇ？
牛＆N：エ、エヘヘヘ…（力ない笑い）。

疲れが見え始める野郎3名。しかし18、19年目はOが、20年目は牛がしっかり大賞を受賞。この時点でYとの差は5万G。そろそろ終盤間近の21年1月だ。

▲おつかいイベントをすっかり忘れるダメダメな4人。数時間後がかなり不安だ。

Y：うわっ、レストランから食堂に落ちた！
牛：チャーンス到来！　おっ、カードポイント…2万Gゲットォォ！
Y：クッ、ツイてる…。
N：私には、夢も希望もありますが、なんせ金が。…ええぃ！　こーなったら！
牛：モーッ（鳴声）？
Y＆牛：O：金目鳥！

▲通算10回目の調理の達人。お題が煮物に決まると、牛が大喜び。得意なのか？

おサルさんでも絶対わかる！
攻略テクニック　その3

●やりくり上手は、メダルを使う

ショップで種を買うときは、お金のほかにメダルでも買うことができる。しかし、メダルで買う場合に気を付けなくてはいけないことが1つ。それは、4種類あるメダルのどれで目的の作物が買えるか知っておくことだ。特に新しく入荷した作物や、高い作物は2種類以上のメダルが必要になる。必要になるメダルがいったい何なのかをあらかじめ知っておけば、効率良くメダルを集められるというものだ。プレイしているマップのどこに目的のメダルがあるか？　そして、どういうふうに移動していけば効率よく目的のメダルが集まるか？　これらを常に頭に入れて行動すれば、お金も節約でき、優勝も近づくというもの。ちなみにメダルはお金にはできない。すぐに使ってしまうのがオススメだ。持っていても、仕方がないぞ。

▲メダルで買い物、これがやりくり上手な人。メダルは、お金との併用も可能だ。

2:00～コラコラ寝るんじゃない！

ドタンバで賭けに出たNに影響され、トップ争いは熾烈なものに。21年目はOが大賞を取った、翌年6月……。

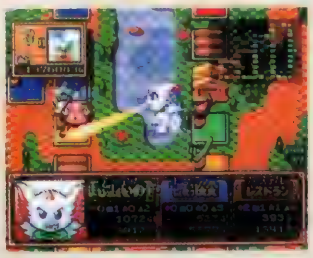
O：ウホッ、プラチナビンゴ！　金目鳥いただき！
N：そ、そんなヒドイ…。しくしくしく。
牛：これで俺が2万G差、Oくんが9万G差かあ。
Y：相当マズイなあ。でも今年で終わりそうだし…。
牛：それはヤバイ！　とか、なんとか言っちゃって……イベントクリア！　種をゲットだ。ヤリブーッッ！
Y：それはイタイ！　あっ、収穫祭。目標金額達成だ！

▲文字ばかりでツラくなってきたとお嘆きのアナタへ　一服の清涼剤。パステルしゃんはカワイイなぁ……ほーらもう、パワー全開デシ（笑）。

Y：優勝は……ヤッター私だあ！　危なかったぁ。
牛：俺あと2万G、チッキショー。ウオー！　モーッ。
O：チッ、届かなかったかあ。ま、しょうがねえな。
N：さぁてみなさん、第3ラウンドいきましょう！
Y＆牛＆O：うそマジで？　ウッギャー！　眠いでしゅ。

容赦なく第3ラウンドへ。マップはリザーシオン。1年目はO、2年目はYが大賞をゲット。しかし、この辺りから全員、操作ミスが目立つようになってくる。

牛：おーいNくん、起きろー。ろー！
Y：私また、モンスター召喚しちゃったんです！
N：……（数秒の沈黙の後）なんですってぇ！　ちょっとOくん、頭グルグル回してる場


▲Yが召喚したレッドブーツを、Yの1ターンでシロちゃんが退治。まるで連係プレイ。

おサルさんでも絶対わかる！
攻略テクニック その4

▲10月近くになったら、お店の近くに移動しておく。

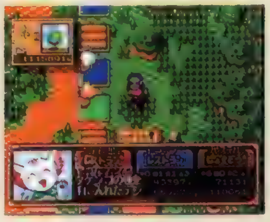
▲空地に一番近い自分の農地へイッキに移動だ。これで空地はもらった！

●こんな農地の利用法
ショップに止まって種を買うと、好きな自分の農地に移動できる。これを利用しよう。プレイ時間が長くなってくると、あと1年しか寿命がない作物が増えてくる。その状況で、あと1年の作物が多いポイントをチェックしておき、10月近くなったらショップ周辺に移動しておく。そして、そのまま収穫祭へ。次年度になったら、お店に入り、空地になっている農地の近くに移動する。これで空地に一番乗りできるワケだ。

合じゃないデシよ！
O：…ん？　悪い悪い。遠くの世界に行ってた。
Y：あっ、でもシロちゃんが退治しちゃった。
牛＆O＆N：（爆睡）。

この後8年目まで、Yが連続で大賞を取り続け、早くも独走体制。それで目が覚めたのか、9、10年目はOに、11年目は牛の手に渡り、Yはツキがなくなってくる。
牛：「タケンコ」もらい！
O：ズルイなあ。あれ？　またモンスターカード！
Y：の、農地が消える…。
12年目は牛が、13年目はOが大賞をさらっていく。

▲序盤だというのに、もうYの食べ物屋さんはレストラン！。強力すぎ。


▲新しい種で里に一番乗りする牛。しかし、この積み重ねが実を結んでいく。

5:30～いよいよ大詰め！

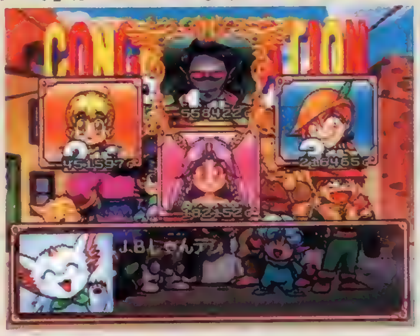
その後、Yは持ち直し、2位には牛がつける。大賞はYと牛が奪い合う形に。そして19年目にとうとう形勢逆転。牛が41万G、2位のYは39万Gとほとんど差はない。目標金額まで、あと16万Gだよ

▲みんながウトウトしている間に、Yはこっそり金目鳥に続く新たな家畜を手に入れる…。

Y：23時間経過しました～。…みんな起きてよぉ！
牛：…また寝た？　バチーン！（←自分の顔にビンタ）
O：よっしゃ、やるかあ！　ゲゲッ、「大雨カード」！
Y：な、なんとゆーことを…。次Nさんの番ですよ…？
N：…え？　私。あれ？　農地が減ってるデシ!?
Y：すいません、私が横取りしましたぁ…。
N：ナッハッハ……ボカボカ殴っちゃうデシよ～！
牛：俺、マンドラゴラの種買い占めッス。ウヘヘ。
Y＆O＆N：牛さん、寝ててください。寝てろっ！

21年目の大賞はOに。そして21年目の収穫祭で、牛が大賞に選ばれた瞬間、優勝は牛に決まった！

そしてこの結果、総合優勝も牛に決定。2位にはY、3位はOに。ヘロヘロの3人の頭に、いつまでも「ヤリブー！」がこだました…。ヤリブーヤリブーヤリブー…。



◀第3ラウンドはご覧のとおり牛がダントツで優勝！　なんとラウンド1から3の総合順位も、偶然これと同じ結果になったぞ。

リプレイ中の注釈4
～4人のおバカさんの生態～

● 5:30 ……7：00からの「ズームイン朝」まで、あと少し。そろそろ4人ともラストスパートをかけ始める。このときの4人の心境は、どうだったかというと……Y：テレビに出ればステキな人に見初めてもらえるかも？　牛：世界初の「ズームイン」に出た牛になれる。N：あの「ウルトラクイズ」の福留さんが生で見られる。O：もしかしたら、あのアイドルに会えるかもしれない。…ようするにみんな、罰ゲームをしたいのであった。これではハッキリ言って、罰ゲームではない。やはり、もうちょっと羞恥心のある人間にプレイを頼むべきであったか？　ちと後悔するW編集長であった。

◀それぞれの思いにふける4人。揃いも揃ってバカ大爆発。

● 6:05 ……プレイも終了寸前。ようやく長かった24時間も終わろうとしていた。しかし、そのとき異変が起こってしまう！　なんと、あまりにも長時間プレイを続けたために、PSが熱暴走してしまったのだ。慌てて、代わりのPSで1年間プレイし直す4人。はたして「ズームイン朝」に間に合うのか？　そして1年やり直すことで、順位に変化があるのか？　緊縛、いや緊迫のまま、以下次号に続く。…ウソ（笑）、詳しくは、下の「そして罰ゲーム」を読んでほしい。

そして…罰ゲーム

Nだけじゃかわいそうと、つき添いで野郎2人が某テレビ局に同行。Yは化粧直しのため直帰（笑）。

「とある朝のニュース番組で、DPSの宣伝ボードを持って映る！」。なんと、これが罰ゲーム。徹夜明けで死人なNを見て、フビンに思ったのか、Oが代わって罰ゲームをすることに。

密かに収録現場に近づき、バッとプラカードを掲げるO。しかし、その瞬間、警備員が怒鳴り散らした。「広告は禁止です！」。…慌ててダッシュで逃げる3人……大バカですな。

◀このプラカードを持って、テレビに映るのだ。ちなみに制作者は編集H氏。

▶逃げまどうO。写真の撮影者はNである。この時Nはまだ状況把握していない。

◀男性の左肩あたりなんですけど……わかんないッス。
※日本テレビのTV画面より

新フォーチュン・クエスト～食卓の騎士たち～

ついに待望のコーナー化！　その名も…

このときめきは止まらない！

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

なぜ『ときめき』のコーナーができたのか？　その答えはコーナータイトルを見れば一目瞭然。そう、『ときめき』はもう止まらない！ 今日から合い言葉は「ノンストップ！ときめきメモリアル」だ!!

今号からスタートした「ノンストップ！ときめきメモリアル」は、月イチで『ときめき』に関する情報をガンガン紹介するコーナーだ。今後、月末発売の電撃ＰＳには毎回このコーナーが登場するからよろしくね！　これから声優さんへのインタビューからＣＤやグッズ、そしてイベントレポートまで、情報満載でお届けする予定だ。記念すべき第１回の目玉は、川口雅代さんインタビュー＆恒例の直筆サイン入り画面写真プレゼントの大サービス！　……初めからこんなに飛ばしていいのだろうか!?

このコーナーでは

インタビューも

イベントも

他機種の情報も

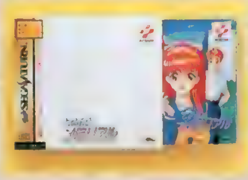
「ときめき」関連をぜ〜んぶ網羅!!

ときめきメモリアル SS版 forever with you

ジャンル	恋愛SLG	価格	デラックス版：¥6,800 スペシャル版：¥9,800
メーカー	コナミ		
発売日	7月19日		

SS版のオリジナル要素をまとめて紹介！

発売日が決定したＳＳ版。現在予約はとても難しい状況だ。どうしても手に入れたい人は、発売当日にゲットだ！　ちなみに、スペシャル版とデラックス版とではＣＤピクチャーが異なるぞ。



▲これがデラックス版に同梱の特製紙ケース。エンボス加工がイカス。

◀緑のパワーメモリー同梱のスペシャル版。特製バインダー付きだ。

自分から告白できる

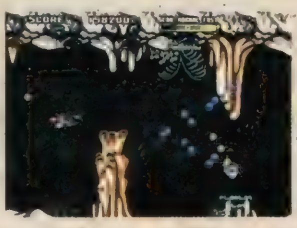
卒業式の後で「伝説の樹の下で待ってます」の手紙が届くと、そのまま告白シーンになったのは今までの話。ＳＳ版では、その後の行動を自分で選択できるようになったのだ！　特に、狙った女の子に自分から告白するパターンは、このゲームをプレイした人なら一度はやってみたいと思った選択だよね。

どうする？

◀手紙を見つけた後で、この３択をすることに。「いや　俺には〜」を選べば　自分で告白できるのだ。

サブゲームがモデルチェンジ

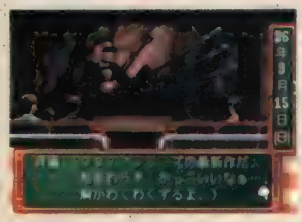
ゲーム中のイベントで遊べるようになる、ふたつのサブゲームは、ＰＳ版の「スターダストシンフォニーＥＸ」にかわり、「ＰＳＹＴＨ（サイス）」という横スクロールＳＴＧが導入された。そしてもうひとつの「ツインビータイムアタック」は、ショットを押し続けての夕メ撃ちが可能になったのだ。



◀「サイス」はP.C版のサブゲーム「フォーズギア」に近い。しかし迫力はそれをはるかに超える！

映画＆コンサートも変わる！

映画館とコンサート会場でのデートで見られるイベントも、その内容をリフレッシュ。ＰＳ版にも登場した映画、同じ人物がモデルのアーティストだって、上演シーンは新たに描き直されているのだ。当然ながら、朝日奈さんのデートイベントも、豆豆クラブのコンサートじゃなくなってたりする（笑）。



◀上演中のビジュアルも、今まで以上にリアル。映画はフィルムを回している雰囲気まで再現した！

Non stop! はみだしメモリアル

ディープなファンはもう知ってると思うけど、『プライベートコレクション』の「カルトペア　クイズ」で、１回もコンティニューせずにクリアすると伊集院の　　姿のCGが見られるのだ。このCGは、オールクリアしたときと同様にCGギャラリーのライブラリーで堪能することができる。さらに、未発表CGも１点追加されるぞ。

今年の夏もイベントキャラバンでスパークしよう!!

昨年の夏、今年の春と全国の『ときめき』フリークたちを熱狂させた、あの「もっと！ときめきメモリアル全国イベントキャラバン」が今夏スタートする。全国すべてのイベント開催地をまわるパワーのあるファン、「きらめき高校投書箱」さながらのステージなど、数々の伝説を生み出した超加熱イベントがまたまた復活するのだ。

今回は金月真美さん、長沢ゆりかさん、栗林みえちゃんに加え、川口雅代さんをゲストに全国9カ所を震わせる。今年の夏も……アツくなりそうだ!!

▲昨年夏、サンシャイン噴水広場。

▲今年春、杉並公会堂でのステージ。

《全国イベントキャラバン'96夏 日程予定表》

7/27(土) 東京 豊島公会堂	開場：12:00予定 開演：13:00予定 お問い合わせ先：アニメイト 03-3957-1234
7/30(火) 札幌 道新ホール	開場：12:00予定 開演：13:00予定 お問い合わせ先：アニメイト札幌店 011-219-1223
8/11(日) 大阪 森宮ピロティホール	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：アニメイトベルタ店 06-643-5818
8/14(水) 広島 アステールプラザ大ホール	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：紀伊国屋書店レコード部 082-225-3250
8/17(土) 鹿児島 鹿児島市民文化ホール第2ホール	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：(株)十字屋本店·クロス店 099-225-3131(099-239-8585)
8/18(日) 福岡 都久志会館	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：アニマップ本店 092-731-5256
8/19(月) 高知 高知県民文化ホール	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：細川レコード店 0888-24-5888
8/27(火) 郡山 郡山市民文化センター中ホール	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：三野屋郡山店 0249-22-7797
8/28(水) 名古屋 名古屋港湾会館	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：アニメイト名古屋店 052-453-1322
8/29(木) 金沢 石川県教育会館	開場：13:00予定 開演：14:00予定 お問い合わせ先：三善109店 0762-20-5010

※詳しい入場方法は、各会場の問い合わせ先にお尋ねください。

「央華封神(おうかほうしん)」がラジオドラマ化決定！ヒロイン役は金月真美さんだ！

8月10日に電撃文庫より発売される東洋ファンタジー小説「央華封神」がラジオドラマになって、この夏から東海ラジオでスタートする。出演はヒロイン・来星晶役に金月真美さん、遙飛翔役に上田祐司さんという『ときめき』ファンにはうれしいキャスティングだ。その他、瑠螺公主役が折笠愛さん、葎花女仙役が吉田古奈美さんという豪華な顔ぶれ。また、10月にはこの放送がCDになって発売されるので、東海ラジオの電波が届かない人もがっかりしないでね。

◀「ときめき」以来、初のヒロインを演じる金月さん。

◀遙飛翔役で上田さんも出演するぞ。チェックだ、チェック！

[ストーリー設定は…]

人間界から、古代中国風の異世界"央華"に転移してしまった少女の奇想天外な物語。仙人たちが闊歩する世界で、少女がどんな活躍を見せてくれるのか？ また、彼女は元の世界に戻れるのだろうか？

ラジオドラマは長編小説「燃える星の宿命」の外伝的な内容で、まったくのオリジナルになる予定。

【「央華封神」ラジオ放送DATA】
8月6日スタート
東海ラジオ 毎週火曜 24：30～
「たまごのたまご」内の15分間
初回放送には、原作の友野詳氏がゲスト出演する予定

コナミレーベルからニューリリース

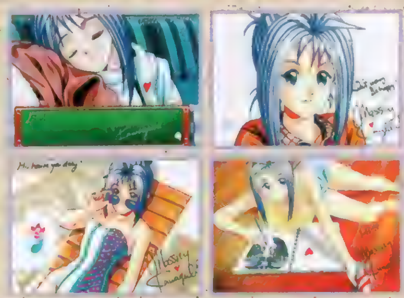
▲キングレコード 発売中
¥3,000(税込) 12cmCD 46分39秒

好評のBGMアレンジシリーズに早くも第3弾が登場。この「ときめきメモリアルSOUNDコレクション3」は、季節のテーマや番長のテーマなど、ゲームでおなじみのB.G.Mを10曲収録。クオリティの高いアレンジが、耳にハートに心地良く響きわたるぞ。

今後の発売スケジュール

7/24	月刊ときめきメモリアル1(仮)	¥2,300
	夏にまだ少し…/金月真美	¥1,000
8/7	ときめきメモリアルPiano Collection(仮)	¥3,000
8/21	長沢ゆりか3rdシングル(仮)	¥1,000

恒例 川口雅代さんの直筆サイン入り画面写真をプレゼント！


▲1枚1枚に書かれている英語のメッセージはそれぞれ違う。本当に貴重な画面写真なのだ 絵柄は4種類あるけど、どれが手元に届くかは当たってからのお楽しみ。発表は、次々号(Vol.27)のこのコーナー内にて。

今回インタビューした川口雅代さんの直筆サイン入り画面写真を、抽選で10名の方にプレゼント。右下の応募券を切り取って官製ハガキに貼り、住所と氏名と電話番号を明記して送ってね。応募券コピーは無効。しめ切りは7/12。

あて先は→〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館 電撃PS編集部「川口雅代サイン」係

ハガキにこの応募券を貼って送ってね！

電撃PlayStation VOL.25 プレゼント応募券

はみだしメモリアル パソコンを持っている人は、『プライベート～』のソフトをCD－ROMドライブに入れてファイラーでのぞいてみよう。「himitu」というフォルダ(ディレクトリー)の中にはBMPファイルがたくさん入っている。しかもボツイラストまであったりして、ファンにはたまらないオマケとなっているのだ。

私の中に"彩子"が住んでるの！

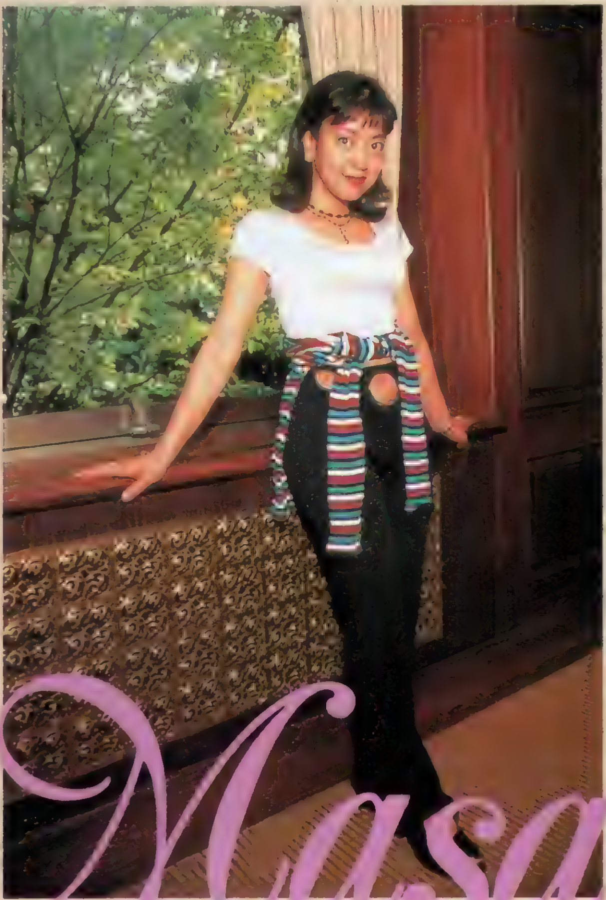
――『プライベートコレクション(以下PC)』をプレイしてみて、どうでしたか？

川口雅代さん(以下川口、敬称略)：彩子ちゃんが可愛かった。目がキュンキュンって瞬きするところとか、あと口がビーバーみたいなところが動物っぽくて可愛いなぁって。

――この『PC』のアフレコのときはどんな感じだったのか、教えて下さい。

川口：そのときは正直言って真っ白でした(笑)。どんな風に使われるのか全然分からなかったんですよ。でも、与えられたセリフを生き生きと、いかに彩子らしく明るくパワフルにしゃべるかってことに集中しましたね。

――同じ『ときめき』でも微妙に違うんでしょうね。



川口：彼女ってドライじゃないですか？　ケラケラっとしててサッパリした性格ですよね。『ＰＣ』をプレイしたら、このキャラとすごく合ってるってことを改めて認識したんですよ。収録のときに「ちょっとキツいんじゃないか」とか「優しくない響きなんじゃないか」って思ったところが、絵の活発な感じでずいぶん救われてた気がしたんです。だから私、『ＰＣ』が欲しくなりました(笑)。

――今度『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』がPSで発売されるんですけど、そのアフレコのときの様子を聞かせていただけますか？

川口：頭に絵が浮かばなくて、「たま」っていうのも何のことか分からなかったんです(笑)。どんなゲームなのか聞いてもよその国の言葉みたいで……。

――それじゃアフレコ大変だったでしょう？

川口：大変じゃなかったけどイメージが掴みにくいから、そこにキャラの元気さを入れるのは難しいですよね。それに、彩子は元気バージョンと普通の声との幅が狭いんですよ。普段から「Ｈｅｙ！」とか「Ｈｉ！」っていう感じでしょ？

――最初から元気なキャラですからね。

川口：でも、そのときはゲームを説明するセリフがあったから、「ちょっと抑えてください」って言われた気がするんですよね。あとゲーム用語のイントネーションが難しかったです。３年前の初収録のときも「初期化」とか専門用語があって、最初チンプンカンプンでしたからね(笑)。去年ニューヨーク(以下ＮＹ)行く前にマッキントッシュ買って、それからだんだん分かってきたんですよ。今でこそインターネット使ってリサーチしたり情報交換したりしてますけどね。

――ところで『ときめきメモリアル』をプレイされたことはありましたか？

川口：１回だけ、最初の方をちょっとプレイしたことはあるんですけど、ずーっとやっていく過程が大事じゃないですか。だから、ちゃんとプレイして自分の告白を聞いてみたいと思いますね。最後に告白シーンが出たときに、どういう感じになるのかなって興味がありますよね。

――他の声優さんは、自分の告白を聞くと気恥ずかしいって言いますけど。

川口：それより私、友達に会って「またお前に告白されちゃったよ」なんて言われて恥ずかしいなぁ(爆笑)。私の周りでは、私が声を演じてるっていうの知らなくてプレイしてた人が多いんですよ。学生時代の同級生や職場の人に「プレイしてたら川口が出てきてビックリした」とか「アンビリーバブルって言ってみてよ」なんてよく言われるんです(笑)。それは逆に私も『ときめき』のパワーにビックリしてます。

『ときめきメモリアル』コーナー設立記念

川口雅代
スペシャルホットインタビュー

ニューヨークと日本をまたにかけ多方面で活躍する、片桐彩子ちゃん役の川口雅代さんをキャッチ！　３ページに渡るこのロングインタビューは、太陽のようなパワーを持つ彼女の魅力がいっぱいです。

PHOTO／まきたゆういち　協力／山の上ホテル

いつでも強くて負けない 彩子は私の元気の素！

◀▼パッチリした大きな目と、クルクル変わる表情が愛らしい川口さん。日頃の多忙さを感じさせない人柄の良さがうかがえた。

——最初のPCエンジン版のときの第一印象と今とでは、キャラの印象は変わりましたか？

川口：全然違う。やっぱり見えないところで絵も少しずつ変わってますしね。初めて絵を見たときの印象は、正直言って「ちょっとセンス悪い」かな？　可愛いんだけど、全体的なトーンがダサっぽかったんですよ。それが少しずつ磨かれてバージョンアップされてきて、今が一番カッコイイですよね。なんか移植されるたびに、どんどんシェイプアップされてきてますね。

——川口さんご自身の中では、片桐彩子はどういうふうに変わってきていますか？

川口：んーと、最初は元気が良いってことにポイントを置いてたんです。でもCDドラマだと、フラれちゃったりしてハッピーじゃないんですよね。元気で明るいだけじゃなくて、強いし負けない。でも意外とモロいんだろうなとか、演じるうちにだんだん複雑になっていくんですよ。自分の中で彩子が育っていって……上手く言えないけど、もう自分の中に彩子が存在してるんじゃないかな？　最近は日常生活で彩子入ってる、みたいな（笑）。この間〝お留守番彩子〟を録ったら、ウチの留守電と一緒だったの！（爆笑）。

——やっぱり雰囲気的に似てますものね。

川口：似てますか？　え〜、それは嬉しい。きっとプロデューサーの方が設定したキャラに、私自身が近かったんでしょうね。

——総合的に片桐彩子をどう思っていますか？

川口：大好き！　自分の目標っていうか、元気の素になってるんじゃないかな。画面の中の人間だから、自分にとっていつも理想的なんですよ。精神的にマイナスになってるときに、彩子を思い出して元気づけるときもあります。『ときめき』の録音で帰国する途中、シカゴの空港でパスポートも荷物も全部なくして、本当に人生で最悪の日ってときがあったんですよ。

——えーっ、盗難に遭われたんですか？

川口：そう。すべてを失って絶望したんですよ。でもそんなとき、ふと「へ〜イ、そんなこと言わずに頑張るぞ！」みたいな言葉が口から出たのね。「あ、コレ彩子だ」って気付いて（笑）。そのときキャラの方が私に歩いてきてくれたのよ。これホントの話なんですよ。あれがなかったら「もう、どうしよう」って泣いてたと思いますよ。

——本当に川口さんの中に片桐さんがいるみたいですね。

川口：やっぱりねぇ、2年も3年も付き合ってたら、録音のたびに同化してくるんじゃないかな〜。いつもそういうふうに言ってたら、不思議に自分のものになっていきますよね。

——そうですね。演じたことがなくても、なんとなくわかるような気がします。

川口：私は元々声優じゃないので、たまたま彩子に合っているって感じで選んでいただいた部分もあると思うんですよ。逆に、あのキャラの中でどれが一番自分に合うかって聞かれたら、たぶん彩子を選ぶと思うんですよね。それに自分が声をやれば、すごく愛するし。

——思い入れも強くなるでしょうしね。

川口：うん、それはもう強いですねぇ。ただちょっと〝困ったちゃん〟なとこも自分と似てるんですよ（笑）。それが私も困ってるんです（爆笑）。彩子って、自分だけ分かっていないっていう天然ボケ状態とか、なんかスっとぼけてるところとかあるじゃない？

——沖縄で外人さんに道を聞くんだけど、全然通じてないっていうイベントもありましたね。

川口：そうそう、嘘英語でね（笑）。ドラマでも、好きになったら人の気も考えずにどんどん行っちゃうじゃないですか。

——「恋はほどほどに」の歌詞もそんな感じ。

川口：うん。そういう周りを忘れるところとかさ、あと声がデカイところなんか「ソックリだよね」って言われますよ（笑）。だから、彩子の性格も良いところばかりじゃないんですよね。

——それだから魅力的で人気なんでしょうね。

川口：そうみたいですね。私、それがすっごく意外だったの。正直言って、彩子が受け入れられるとも人気が出るとも思わなかったんですよ。基本的に男の子って「何やってんのよ！」みたいなキャラは好きじゃないと思ってたから。でも結果的に、受け入れられて良かったなと思ってます。そういえば彩子って帰国子女でしたっけ？

——帰国子女風ですね。

川口：ああ、〝風〟ね（笑）。3年前に彩子と知り合ったときは、まさか自分がNYに住むなんて夢にも思わなかったんですよ。でも今、彩子に一番合った状況になってるでしょう？　今思うと、このキャラとの出会いって不思議ですよね。願わくば、早く恋が実ってもらいたいのにな〜。

——でもまぁ、CDドラマだと詩織ちゃん以外の女のコはだいたいフラれちゃいますからね。

川口：そうですよね〜。私なんか、いつもジェラシーックパークよ、もう（笑）。

aguchi
SPECIAL HOT INTERVIEW

▼このラッキーチェックでは最初にオール大凶が出て、ちょっとショックだったとか。

夏のイベントでみんなに
会えるのがすごく楽しみ!

――7月から行われるイベントにご出演なさるそうですが、意気込みとしてはどうですか?
川口：私はもう心配で心配でしょうがないんです！ 彩子は元気なんですけど、実際のマッシーは……ハハハ、意外と臆病で(笑)。人からはそうは見えないらしいけど恐がりなので、人前に出ると逆に派手に振る舞ったりするんですよ。だからすごく不安で、「一瞬シラーッとしたらどうしよう」とか「ちゃんと歌えるのかなぁ」とか思っちゃいます(笑)。ただ、ファンの人たちと直に会えたり、あと他の声優さんたちと一緒にチームで何かやれるっていうのは楽しいですよね。きっとすごい熱気なんだろうな。それを肌で感じたいと思います。ゲームで知り合ったネットワークで交流ができて、同じ時間を過ごせるっていうのは今からすごく楽しみ。でも、自分がちゃんとできるどうか……うーん。
――まだ不安の方が大きいですか?

from MASSHY in N.Y.

映画「ワーキングガール」の中で、テスがキャサリンの家に行くシーンがあるんです。そのバックに映ってるのが、私が今住んでいるこのアパートなの。ジャックがタクシーで乗り付けるシーンを観ていただけると、どんな場所なのか雰囲気が分かると思いますよ♥

川口：そういうイベント初めてなんですよ。それに、彩子が好きで来るわけですよね？ それなのに実際はその声をやってる人がいる。そのへんの意識っていうのが、私は分からないんですよ。中にはイメージ違っちゃって失望する人もいるかもしれないし。だから、どんな格好しようかって悩んでいて……。彩子が着てるような服が着られればいいんだけど。
――じゃあ川口さんの服装でいいと思いますよ。
川口：でしょ？ でも近いラインで行きたいじゃないですか。あまり失望させないためにも、やっぱりねぇ(笑)。それをちょっと悩みます。
――では少し、川口さんご自身のことについてお伺いします。『ときめき』以外ではどんなご活動をなさっているのですか?
川口：去年からNYに住んでいるので、基本はベイFM特派員としてのリサーチとレポートですね。これは月6回やってるんです。それと、インターネットマガジンに簡単なコラムを毎月書いてます。あとは取材のレポーターとかニュースの司会とかTVの仕事ね。知ってる人もいると思うんですけど、去年の10月～12月までTV東京で「インターネットエクスプレス」の司会をしてたんです。このときは2週間に1回、日本に帰ってきてたんですよ。3カ月に9往復はしたかな？ ハードだったんですよ～(笑)。でもこの仕事のおかげで不意に入ってくる仕事も増えましたね。考えてみれば、私にとってゲームのキャラを演じるのって異質なんですよ。レポート関係の仕事をしつつ、キャラを演じてる人って、全国探してもいないと思いますよ(笑)。これはちょっと面白いなと思ってます。
――NYでの生活はどうですか?
川口：わりと人間性を取り戻すために向こうに行ってるみたいなところもあるんです(笑)。学校に行きながら仕事をしてます。ブロードウェイに行ったりロックコンサート行ったり……街から刺激を受けていろいろ吸収してますね。人生をエンジョイしてますね、彩子のように。
――え？ 今、学校に行ってるんですか?
川口：ええ。NYで週に2回、演技の学校に通ってるんです。まぁ、英語の勉強にもなるし。今、それも2年目に入ってます。
――では今後の予定は?
川口：今年はちょっと頑張って、アメリカの画面にも出たいなと思ってます。NYでオーディションも受けてみようかなぁ、とかね。
――じゃあ、日本では川口さんを見られる機会はないんですか?
川口：う～ん、そうですねぇ。あ、そうそう今年中にアルバムを作るというのがあります。8曲くらいのミニアルバムを作ろうというお話があって、詩と曲を自分で作ってるんです。たぶん7月に帰国したときには、その中からチョイスしてレコーディングできるんじゃないかな。
――それは発売が待ち遠しいですね。では最後にファンの皆さんへメッセージをお願いします。
川口：NYに住んでますけれども、地球は1つだし、今の世の中はもうインターネットで1つですよね。だからあんまり遠くに感じずに、身近に感じてほしいなって思います。そして彩子から元気を吸い取ってちょうだいネ(笑)。アトランタオリンピックの頃に、イベントでみんなと会えるのをすごく楽しみにしてます。あっ、あとただいまムコ募集、ダイナマイトキャンペーン中でございます(笑)。1年以内にハッピーウェディングを迎えたいと思っている川口としては、期限は約1年。ちなみに年齢制限はナシです。ということで、これからも彩子ともども私もよろしくお願いしますねっ！

保存版 ときめき PERSONAL DATA

憧れの声優さんにファンレターを送ろう!

本誌で今までインタビューした『ときめき』の声優さんは、金月真美さん、菅原祥子さん、よしきくりんさん、黒崎彩子さん、川口雅代さんの5人(掲載順)。雑誌が発売されるたびに、「○○さんのファンレターのあて先を教えてくれ!」というハガキが必ず届く。そんなわけで、ファンレターのあて先とプロフィールを大公開だ! 下の説明をよく読んで、心を込めて手紙を出そう!

金月真美(役名 藤崎詩織)

誕生日・出身	4月2日 兵庫県
星座・血液型	牡羊座 O型
所属事務所	C(大沢事務所)
今後の予定	「央華封神」のラジオドラマのヒロイン・来星晶役。夏のイベント出演。

関根明子(役名 如月未緒)

誕生日・出身	10月5日 東京都
星座・血液型	天秤座 A型
所属事務所	A(青二プロダクション)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」を始め、各方面で活躍中。

中友子(役名 紐緒結奈)

誕生日・出身	3月22日 大阪府
星座・血液型	牡羊座 B型
所属事務所	A(青二プロダクション)
今後の予定	「フジTV「ちびまる子ちゃん」藤木くん役、TV朝日「ご近所物語」など。

川口雅代(役名 片桐彩子)

誕生日・出身	6月7日 東京都
星座・血液型	双子座 O型
所属事務所	C(大沢事務所)
今後の予定	NYからニュースなどのレポート。夏のイベント出演。

菅原祥子(役名 虹野沙希)

誕生日・出身	12月12日 埼玉県
星座・血液型	射手座 O型
所属事務所	B(アーツビジョン)
今後の予定	福井ラジオ「菅原祥子のちょっとCHAT CHAT」パーソナリティ。

黒崎彩子(役名 古式ゆかり)

誕生日・出身	4月23日 東京都
星座・血液型	牡牛座 A型
所属事務所	C(大沢事務所)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」を始め、CMのナレーションなどで活躍中。

笹木綾子(役名 清川望)

誕生日・出身	5月1日 東京都
星座・血液型	牡牛座 A型
所属事務所	A(青二プロダクション)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」を始め、各方面で活躍中。

五十嵐麗(役名 鏡魅羅)

誕生日・出身	1月9日 東京都
星座・血液型	山羊座 A型
所属事務所	C(大沢事務所)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」を始め、CMのナレーションなどで活躍中。

鉄炮塚葉子(役名 朝日奈夕子)

誕生日・出身	5月7日 茨城県
星座・血液型	牡牛座 A型
所属事務所	A(青二プロダクション)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」を始め、各方面で活躍中。

栗原みきこ(役名 美樹原愛)

誕生日・出身	8月13日 新潟県
星座・血液型	獅子座 O型
所属事務所	C(大沢事務所)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」を始め、CMのナレーションなどで活躍中。

よしきくりん(役名 早乙女優美)

誕生日・出身	1月26日 神奈川県
星座・血液型	水瓶座 O型
所属事務所	C(大沢事務所)
今後の予定	CMのナレーションなどで活躍中。本誌コラム「初心者の気持ち」連載中。

菊池志穂(役名 館林見晴)

誕生日・出身	5月6日 神奈川県
星座・血液型	牡牛座 A型
所属事務所	B(アーツビジョン)
今後の予定	フジTV「こち亀」番組レギュラー、ラジオ日本「ヴギィズエンジェル」。

津野田なるみ(役名 伊集院レイ)

誕生日・出身	3月14日 東京都
星座・血液型	魚座 B型
所属事務所	B(アーツビジョン)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」、TV朝日「セーラースターズ」大気光役など。

上田祐司(役名 早乙女好雄)

誕生日・出身	6月15日 福岡県
星座・血液型	双子座 A型
所属事務所	B(アーツビジョン)
今後の予定	フジTV「るろうに剣心」左之助役、「天空のエスカフローネ」など。

小野坂昌也(役名 高見公人)

誕生日・出身	10月13日 大阪府
星座・血液型	天秤座
所属事務所	A(青二プロダクション)
今後の予定	文化放送「DokiDokiプリティーリーグ」パーソナリティなどで活躍中。

丹下桜(月刊ときめきメモリアルパーソナリティ)

誕生日・出身	3月24日 愛知県
星座・血液型	牡羊座
所属事務所	A(青二プロダクション)
今後の予定	「月刊ときめきメモリアル」を始め、アニメ、ラジオ、各方面で活躍中。

長沢ゆりか(「ときめき」イメージシンガー)

誕生日・出身	1月27日
星座・血液型	水瓶座 O型
ファンレター	D(コナミ受付)
今後の予定	夏のイベント出演。シングルCDの新曲をリリース予定。

栗林みえ(コナミティーンズコンテストグランプリ)

誕生日・出身	10月21日 大阪府
星座・血液型	天秤座 AB型
ファンレター	D(コナミ受付)
今後の予定	「ハイパーオリンピック」決勝大会ゲスト出演。夏のイベント出演。

[ファンレターのあて先]

表の所属事務所のアルファベットが下のあて先に対応する。くれぐれも郵便料金の不足がないように。あとサインをねだるのはやめようね。

A (株)青二プロダクション
〒107 港区南青山2-11-14

B (株)アーツビジョン
〒151 渋谷区代々木1-14-11
メゾンフルーリー1F

C (株)大沢事務所
〒106 港区六本木7-4-8
ウィンドビル3F

D コナミ株式会社 宣伝部
○○○ファンレター係
〒105 港区虎ノ門4-3-1

The Future Is Now
SNK
PlayStation
いよいよキングのお出ましだ。
THE KING OF Fighters'95
TM
©SNK1995
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、プレイステーションに登場。
プレイステーション版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
乞うご期待!!
6月28日発売予定/予価5,800円(税別)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18-12 ■SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく
■インターネットで最新情報 ☆SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp

新作ソフトステーション Soft Station VOL.25

ジメジメした梅雨のこの時期、気分が湿りがちになりそうなときは、熱くゲームをプレイして湿っぽさを吹き飛ばそう。それから、このコーナーに詰まった最新情報を読んで、一足先に気分だけでも梅雨明けを迎えてほしいぞ。

ナムコミュージアムVOL.4

ナムコゲームの歴史を知ることもできるシリーズ第4弾の登場だ!!

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

ファン待望の『源平討魔伝』など人気作が勢揃いのシリーズ第4弾の登場だ!!

人気オムニバスシリーズの第４弾のラインナップが、早くも発表された！　今回収録されるのは『パックランド』、『イシターの復活』、『源平討魔伝』、『アサルト』、『オーダイン』の５本だ。いずれも人気の高かった作品だけに発売が待ち遠しいところ。特に『アサルト』、『イシターの復活』は家庭用ゲーム機では初の移植になる。また『アサルト』は、アーケードで２つのスティックによるプレイだっただけに操作系についても気になるところだ。

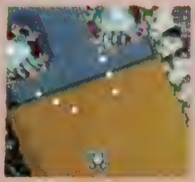
◀アーケードでは本格的RPGとして話題を呼んだ、「イシターの復活」。

今度のナムコミュージアムは この5タイトルに決定!!

アサルト

自機を中心に画面が回転する移動システムが迫力のACT

知る人ぞ知る、戦争ACT。アーケードでは360゜回転する画面がド迫力だった。またこのゲームは、２本のレバーで戦車を操るという斬新なシステムを採用していたのだ。



パックランド

アニメーション仕立てになってパックマンが帰ってきた!!

おなじみのパックマンが、メルヘンチックな世界を冒険するACT。行く手を阻むモンスターたちをかわして、パックランドに迷い込んだ妖精をフェアリーの国まで送り届けよう。

オーダイン

回転するステージなど、演出がおもしろい「トリックルクルSTG」

かわいくてポップなグラフィックの横スクロールSTG。今でもファンの多い作品だ。悪人クポタにさらわれた、婚約者の香奈を助け出すためにオーダインで出撃だ！

イシターの復活

世界を救うためにブルー・クリスタル・ロッドを塔から持ち出すのだ!!

「VOL．3」に収録されていた「ドルアーガの塔」の続編にあたる作品。前作の最終到達地であった塔の最上階からゲームが始まり、出口から脱出するのがゲームの目的なのだ。

源平討魔伝

日本の美を忠実に再現したグラフィックは今見ても綺麗の一言

アーケードで大人気だったACT。ファンの熱いラブコールに応えて登場!!　横モード、平面モード、BIGモードの３つの技法によるステージは、今でも新鮮に感じるぞ。

残されたタイトルは…？

今回でこのシリーズも４作品目。パッケージも「n」・「a」・「m」とナムコの文字から来ていることから『VOL．5』の「o」で完結だろう。そうなると次に入るタイトルが、気になるところ。まだ移植されていないタイトルで、人気作といえば『メトロクロス』『ドラゴンスピリット』『ワルキューレの伝説』『スカイキッド』『バラデューク』など。意表をついて『ピストル大名』『ベラボーマン』あたりが移植されたりして。

©1996 NAMCO LTD.

SDガンダム OVER GALAXIAN

豊富なプレイモード&超リアルでかわいいCGムービーがとってもGOOD！ SDだからってナメたらダメだぞ

ジャンル	STG	価格	¥4,800予定
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月28日(発売中)		

SDガンダム+ギャラクシアン！ アツイ組み合わせのSTGが登場だ！

PS版の3DSTG『機動戦士ガンダム』をグ～ンと縮めてSD化！ それを「ギャラクシアン」と組み合わせ、さらにガンダム・ファンをアッといわせるようなアレンジを加えたのがこのゲームなのだ。単に組み合わせただけの作品じゃないので、勘違いしないように！ それじゃさっそく、細かな内容について紹介していくぞ。

ガンダムストーリー 原作に沿った全11ステージの戦い！

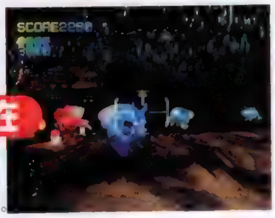
ストーリーモードはPS版の『機動戦士ガンダム』をモデルに構成されていて、ステージ数も11になっている。もちろんオープニングやステージ間には、SD化されたCGムービーが流れるぞ。ひとつのステージのクリア条件は画面内の敵の全滅だが、そう簡単にはいかない。なにしろボスMS(モビルスーツ)は耐久力があり、そのうえ多彩な攻撃を仕掛けてくるのだ。自機、ガンダムは敵が落とすアイテムを取ることによってパワーアップするので、これらのアイテムを取りまくり、強力なボスMSに立ち向かうのだ。

◀▲味方の支援機としてガンキャノンやガンタンクも登場！ ガンダムを助けてくれるぞ。左の写真はドムのジェットストリームアタックだ。各ステージのボスMSの攻撃はすっごく多彩で、かなり手強いぞ。

▲各モードのスタート時には、いろんな設定が可能。ストーリーモードの難易度は3段階に調節できるぞ。

視点切り替えは自由自在

L1、L2、R1、R2ボタンで、ガンダム視点からトップビュー視点まで自由に切り替え可能。好きな視点で楽しもう。



◀ガンダム視点。迫力満点の戦いが楽しめるのだ。

Gチェンジャーストーリー

必殺技も完全再現！

Gチェンジャーたちの活躍を描いた戦いが楽しめるモード。フェニックスゴッドなど、6戦士が選択可能だぞ。

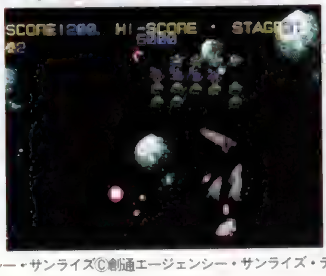
必殺トライキャノン!!

◀フレイムマックスの必殺技。弾を3方向に発射！

ギャラクシアンリミックス

編隊撃破で高得点！

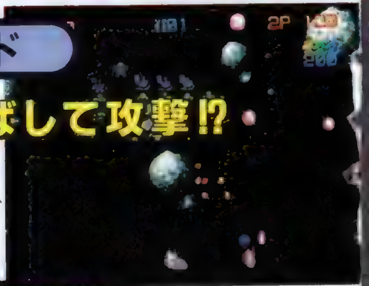
「ギャラクシアン」をガンダムキャラでプレイできるモード。エンドレスで楽しめるぞ。設定しだいで視点変更も可能だ。



◀3機編隊をまとめて撃墜すると高得点が入るのだ。

2P対戦モード

相手を弾き飛ばして攻撃!?



相手のMSを押しまくり、敵の攻撃が当たるように仕向ける、という恐怖のデスマッチだ。アイテムを取ると押す力がアップするので、いかに多くアイテムを取るかがポイント。勝利条件は、変更可能だ。

▲◀ガンダムやシャア専用ザクなど5機が選べるが、性能に差はない。好きなMSで、いざ勝負だ！

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸ創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日Ⓒ1979 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVEDⒸBANDAI 1996

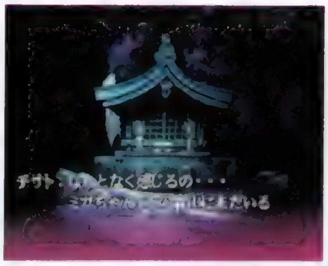
トワイライトシンドローム ～究明編～

はじまりはいつも小さなうわさ話から……
ホラーやスプラッタとはひと味違った怖さが楽しめるAVG

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月19日		

あなたの知らない世界が、ここにある…!!

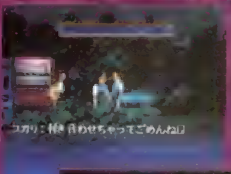
怖い噂のひとつやふたつ、どこの町にもあるもの。この『トワイライトシンドローム』は、3人の女子高生がそんな噂の真相を解き明かしていくAVGだ。ところが彼女たちは普通の女子高生。霊的な危険から身を守る術はない。的確な判断で噂の真相に迫りつつ、彼女たちを守るのだ。



◀要所要所には雰囲気を盛り上げるビジュアルシーンが入るのだ。

トワイライトシンドローム ～探索編～とは?

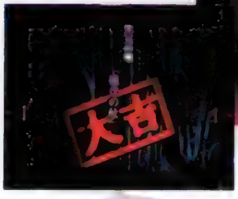
ゴシップ好きな後輩のミカに巻き込まれる形で、謎の噂の解明に乗り出すユカリとチサト。そして4つの噂を解明したある日、謎の人物S.Hと机上通信していたミカが2人の目の前で姿を消してしまった……というのが前作「～探索編～」のストーリーだった。



▶2人の目の前で姿を消すミカ。

探索のしかたで事件の結末が変わる!!

ゲーム中のコマンド選択。これにより、その後の彼女たちの運命が決まる。噂を解明して大団円を迎えるか、後味の悪い結末を迎えるか。すべてはプレイヤーの判断次第なのだ。



◀▲ゲームの進め方によって、結末は大吉、中吉、凶の3段階にわかれるぞ。

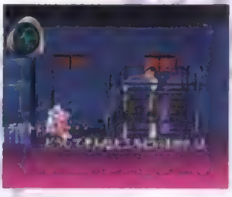
▶現実世界とは違う、近くて遠い場所。ここにミカが。

◀お内裏川をさかのぼることでミカの元へと行ける!?

第5の噂
雛代(ひなしろ)の杜

前作「～探索編～」から、直接つながるストーリー。図書館の机上通信で呼び出されたミカは、果たしてどこへ消えたのか。それを調べていくうちに、かつて行われていた雛流しにまつわる、恐るべき事実が明らかになる……!!

第6の噂
夕闇の少年



▲彼がその少年。どうしてここにいるのか？

いじめを苦にして自殺した少年が、夕暮れとともに体育館倉庫に姿を現す。だが、その少年は、自分が何のために幽霊となってしまったのか、わからないようだった。

▼彼が死んだのは自宅の自室　なのになぜ体育館に現れるのか？　謎は深まるばかり。

▶深夜0時の恐怖の電話。夜中の電話には注意が必要!?

第7の噂
テレフォンコール

真夜中の0時にかかってくるという死者からのテレフォンコール。ユカリが受けた電話はただ「あのね、あのね……」と繰り返すだけだった。果たして彼女の運命は？　そして電話の主は何を伝えたいのか……？

さらに!!
この夏、要チェックな噂……。トワイライトシンドローム ～探索編～キャンペーン

「～究明編～」の発売を前に、「～探索編～」の期間限定キャンペーンが実施中だ。新パッケージになり、大吉エンディングヒント集がセットになって価格はそのまま、¥5,800で発売されているぞ。しかも、全員プレゼントで「トワイライトシンドローム」のミュージッククビデオクリップや井上喜久子さんのインタビューなどを収録したCD-ROMがもらえるのだ。しめ切りは7月末日なので、気になる人は今すぐお店に走ろう。

▲これが新パッケージとおまけ。

残りのストーリーもちょっとだけ紹介!!

『～究明編～』には、このほかにも3つ(+α?)のストーリーが用意されている。霊界への入り口を開いてしまったり、異世界へと迷い込んでしまったり……。すべての噂を解明したとき、何かが明らかになるのだろうか？　それとも、その先にはさらなる恐怖が待ちかまえているのだろうか？　今はまだ、それすらも謎のままなのだ……。

©HUMAN 1996

カート・デュエル
アイルトン・セナ

アイルトン・セナが愛したカートの世界を忠実に再現したRCGが登場だ！

ジャンル	RCG	価格	¥6,800
メーカー	ギャップス	対応周辺機器	対戦ケーブル
発売日	8月9日		

カートならではのギリギリの攻防が熱い!

カートの魅力を十二分に堪能できるRCG。それが、この『アイルトン・セナ カート・デュエル』だ！ このゲームでは、カートの特徴である「スピードが遅い」「急カーブが連続するコース」といった面が生かされている。一見欠点のようなこの特徴が、逆に他のRCGにはない、ライバル車との熱い駆け引きを生み出しているのだ。また、登場するマシンやコースのデータは、すべて実在のものを使用している。さらに、レース以外にもセナの軌跡をたどれる「セナ・メモリアルモード」も収録しているぞ。

音速の貴公子セナを目指せ!

◀8つのコースで優勝すれば、あの〝セナ〟との一騎打ちが待っているぞ！

車のスピードは当然遅い

カートと普通のマシンの一番の違いは、〝スピードが遅い〟ことだ。これは車の性能が違うから、当然のこと。このゲームでも実際のカートのデータを基にしているから、最高でも10～15km/hしか出せない。しかし、だからといって、スピード感がないと思ってはイケナイぞ。実際のプレイでは、スピードメーターの10倍ぐらいのスピードに感じるので、普通のRCGに劣らないぞ。

直線でも12km/h

▲実際にプレイしてみると、ものすごいスピード感なのだ [illegible]

◀「12キロ」まで出せた。[illegible]大したことないが、実際にはかなりのスピード感があるぞ。

ここがカート!

コースがとってもテクニカル

登場するコースは、「つま恋国際カートコース」や「琵琶湖スポーツランド」など6つの実在するコースに、セナのプライベートコースを含むオリジナル3つを合わせた計9つ。どのコースも、ヘアピンや急カーブが連続する低速のカートらしいコースで、急ブレーキや微妙なマシンコントロールが必要になるテクニカルなコースなのだ。

連続する急カーブ!!

◀急なカーブが連続で迫ってくるので、素早い操作が[illegible]

だから追い抜きひとつでも緊迫したバトルが楽しめる

車のスピードが遅く、コースがテクニカルということは、「追い抜くチャンスが少ない」ということでもあるのだ。また、接触が大幅なロスになる。だから追い抜く際には一瞬のスキをついた、しかも微妙な操作が左右する、緊迫した感覚を体験できるのだ。さらに、このソフトは〝対戦ケーブル〟にも対応している。友人との対戦プレイでは、より熱いバトルを楽しむことができるぞ。

インサイドからパス

▲コーナーを曲がるときの基本は、〝アウト→イン→アウト〟。バッチリ決めてライバル車を追い抜け！

コース外へエスケープ!

◀一般のレースでは、コース外に乗り上げると大幅に減速する。しかし、このゲームの場合はライバル車と接触するより、はるかに減速が少ないのだ！

接触は命とり

ライバル車と接触すると、一気にスピードが下がってしまう。もともと低速なカートだけに、接触によるスピードダウンは命取りだ。しかし、それだけに細かなアクセルワークやハンドリングで接触を避ける、カートならではの醍醐味を味わえるぞ。

▲接触すると「3キロ」ぐらいまで一気にスピードダウンしてしまう。

白熱するサイドバイサイド

▶わずかでも追い抜けるチャンスがあったら、アクセルを全開にしよう。そうしないと優勝はできないぞ！

アイルトン・セナ財団公認©1996 GAPS INC.

またもぐっすんの動きに
一喜一憂する日々がやってくるぞ

続ぐっすんおよよ

ジャンル	PZG
メーカー	バンプレスト
発売日	9月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

速さと遅さの違いを見切れ

▲新しいモードも追加されている。「たいむあたっくもーど」では各面のクリア時間を競うのだ。

人気のどハマリPZG『ぐっすんおよよ』が帰ってきた。前作より演出面が強化され、CGムービーとアニメーションによる2種類のオープニングを収録。また、椎名へきるに千葉繁という人気声優も起用している。一方、肝心のゲームは、ルールがとても簡単。上から降ってくるブロックを組み合わせて、一定の速度で歩くぐっすんを出口まで誘導すればOK。ステージは100面以上あり、またクリア面数によるマルチエンディングを採用。これなら前作と同様に眠れない夜が続きそうだ。

▲子ぐっすんを一緒に出口に誘導しよう。10人集めればぐっすんが一人追加される。

◀最近のPZGでは定番の「つめもーど」。いかに素早く、正確にブロックを配置・破壊できるかがカギ。

▶こころもち、ぐっすんの頭が大きくなったような気がする。

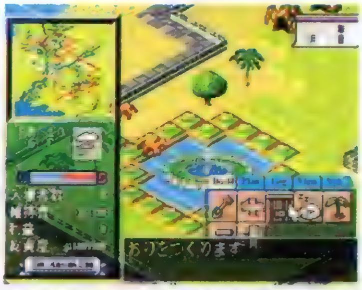
見て楽しむ動物園を
自分の手で経営してみよう

シミュレーションズー

ジャンル	SLG
メーカー	ソフトバンク
発売日	9月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック) マウス

めざすは世界一の園長だ

動物園の経営が楽しめるSLG、それがこの『シミュレーションズー』だ。ゲームの目的は、動物の飼育と動物園の経営を両立させて、自分の動物園を世界一にすること。動物園の経営では、動物が増えるとエサ代がかかるし、反対に動物が少ないと客が集まらない。経営を成功させるには、このバランスを考えることが重要だ。また、購入、飼育できる動物は全部で150種類にも及んでいる。それぞれのエサの与え方や温度管理などの飼育方法は、ゲームに収録された動物図鑑を見れば万全。知らないうちに動物の勉強にもなるぞ。


▲おりと柵を作り、動物のすみかを確保する。植物を植えることは、景観だけでなく環境整備にも影響する。

▲ゾウには広い土地と大きな池が必要。個々の動物に適した環境を作っていこう。

◀茶色の建物は入場者の休憩所。フードショップなどを併設すると利益が上がる。

▶天候の変化で、動物の快適度が下がってしまうこともある。環境整備で対処だ。

人のプレイを見るだけでなく、一緒にプレイしよう

炎の15種目 アトランタオリンピック

ジャンル	SPG
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	8月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	マルチタップ(8人同時プレイ可)

厳選された競技は全15種目

オリンピックイヤーの今年、定番ともいえるSPGが登場する。収録された競技は、オリンピックではおなじみの100M走や走り幅跳びなどから、一風変わったフェンシングまで15種目。操作は単純で、走るときは2つのボタン連打で、飛ぶ、投げるときはタイミングをはかってボタンを押すだけ。マルチタップ対応なので、多人数で遊び、みんなで盛り上がろう。

◀投げる方向と角度は、ボタンを押すタイミングで決定する。

シックな大人の雰囲気が漂う推理ボードゲーム

The Game of Proof (ザ ゲーム オブ プルーフ)

ジャンル	TBL
メーカー	ユタカ
発売日	10月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	マルチタップ(5人同時プレイ可能)

辻真先氏からの挑戦を解き明かせ

このゲームは、一風変わった推理モノのボードゲームなのだ。ゲームの目的は、6人の容疑者の中から真犯人を見つけだすこと。それにはまず、イベントマスに止まりアイテムを入手して、容疑者にそのアイテムに関する質問を行う。その質問の答えから犯人、凶器、アリバイ崩しの「決め手の3点」を自分で推理して入力。3点すべて正解すれば、事件解決だ。

◀アイテムに関する答えから、犯行当時の状況を推理しよう。

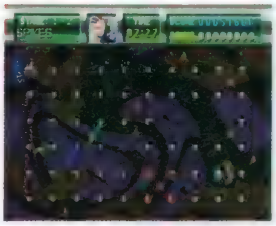
「テトリス」の作者から
新たな挑戦状が送られてきたぞ

クロックワークス

ジャンル	PZG
メーカー	徳間書店
発売日	7月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

垂直・ジグザグ移動を使いこなせ

「テトリス」の作者である、アレクセイ・パジトノフ氏が総監修する新感覚PZGが発売されるぞ。クリアの条件は、時間内に主人公をゴールまで移動させることだ。垂直・水平移動とジグザグ移動、そしてその場反転の3種類の移動方法を駆使してクリアしていく。さらに、移動ではそのタイミングがカギになるのだ。慣れれば面白いようにスイスイ動けるぞ。


◀時計の中の世界を歩く主人公。回転する針にぶつかるとミス。

決断の一つ一つが作戦成否の鍵を握る
一瞬たりとも気を抜かず、作戦を遂行しろ

GOTHA II・天空の騎士

ジャンル	SLG
メーカー	光栄／マイクロネット
発売日	7月12日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック) マウス

陣形・武装を駆使し空を制覇せよ

陣形が勝敗のカギを握る戦術SLG『GOTHA II・天空の騎士』が、PSに登場する。多彩な艦艇の特徴や武装を有効に活かし、さまざまな作戦を成功させ、シナリオをクリアしていくのだ。ゲームはマルチシナリオ＆エンディングで、シナリオの分岐には選択肢のほか、撃墜数や作戦の成否も関係してくるぞ。戦術SLGファンなら思わずハマってしまうお薦めの一本だ。

◀編隊を組む際には、自機だけでなく部隊全体の攻撃・防御力を考える必要がある。

Ⓒ1993 IREM CORP. Ⓒバンプレ企画 1996 ⒸBANPRESTO 1996 ⒸC&E ⒸSOFTBANK Ⓒ Official licenced product of the Atlanta Comittee for the Olympic Games,Inc. Ⓒ1992 The Atlanta Committee for the olympic Games.(ACOG) All Rights Reserved. Ⓒ1996 US Gold Limited. Ⓒ1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD Ⓒ辻真先とアイデアブレーン ⒸYUTAKA 1996 MADE IN JAPAN Ⓒ1995 徳間書店 Ⓒ1995 Callisto Corp.,Spectrum HoloByte.Inc.All right reserved. Ⓒ1995 モリ クラフト Ⓒ1996 Micronet CO.,LTD. Ⓒ1996 KOEI CO.,LTD.

STRIKERS 1945

初心者から上級者まで満足できること間違いなし！
アーケードで大人気のド迫力STGがPSで遊べるぞ

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月19日		

あの"彩京"が全てのSTGファンに贈る自信作！

アーケードでSTGファンから熱烈な支持を受けている「ストライカーズ1945」が早くもPSに登場だ。7段階用意されている難易度設定は、簡単なモードを選べば死ぬのに苦労しちゃうほどだし（ホント）、難しいモードは上級者にとっても手応え充分なものになっている。STGファンなら絶対満足できる傑作なのだ。

◀プレイヤーが選択できる自機は、全部で6種類。好きな機体を選んで、いざ出撃だ。

▼あの"ボスの変形"も完全再現。まだ見てない人は必見だ！

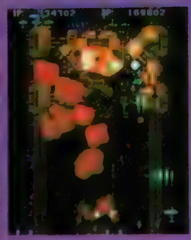
完成度も移植度もパーフェクト！

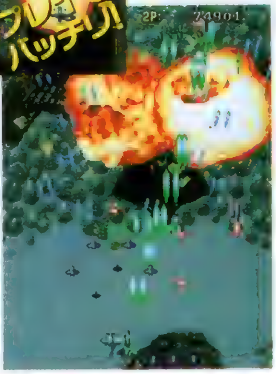
爽快なゲーム展開、戦略性の高い"ため撃ち"など、その魅力のすべてが損なわれることなく完璧に再現されている。アーケードでは、ボスの緻密な変形が話題になったけれど、それらの細かいところも文句のつけようがないほどだ。アクセスもまったく気にならないレベルなので、これは期待するしかないぞ。

▶この3つを含め、今回紹介している写真のほとんどが、実際は横向きの画面なのだ。故障覚悟でTVをたててプレイする価値があるぞ！

ゲーセンそのままの縦画面

画面いっぱいに表示するモードでプレイすれば、アーケードそのままの迫力がマニアなら[illegible]





▲▶2人同時プレイなら攻略も楽になるが、自機を見失いがちなのでくれぐれもご用心。ちなみに2人でバリバリとパワーアップしても、処理落ちは全く感じられないぞ。まさにアーケード感覚でプレイできるのだ。

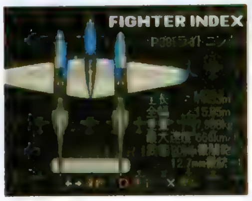
◀敵の攻撃も激しいけれど、ツボを押さえれば、避けるのも難しくなくなるはずだ。さあ、がんばろう。

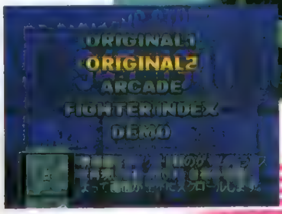
ボスも大迫力!!

▶自機の攻撃が「気持ちいい〜」ので、すこぶる爽快なプレイが楽しめる。これが人気の秘密だ。

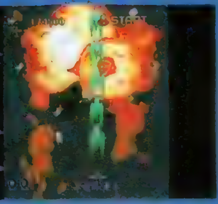
3種類の画面表示をはじめ各種モードも超充実!!

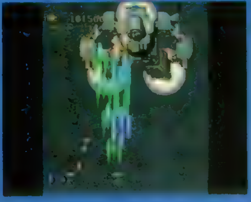
このゲームでは、ユーザーの好みに合わせて、プレイ画面を3種類から自由に選べるようになっている。アーケードと同じように縦長画面いっぱいに表示するモードもあるけれど、キーコンフィグをキチンと設定しておけば、このモードを普通のテレビで遊ぶこともできちゃうのだ。また、オリジナルのデモ画面や、親切な自機の性能解説モードも必見だぞ。





◀▲自機の解説モード（左）はとても親切。画面表示選択画面（上）も、それぞれの特徴が分かりやすくなっているぞ。





TV用の横画面

同じ横画面用でも、自機の移動によって画面が上下する通称"カンバートモード"と、縦画面を縮小してTV画面に表示する（普通の縦STGと同じ）モードの2種類がある

©1995,1996 PSIKYO. SALES BY ATLUS.

自分だけのパズルも作成可能なのだ!

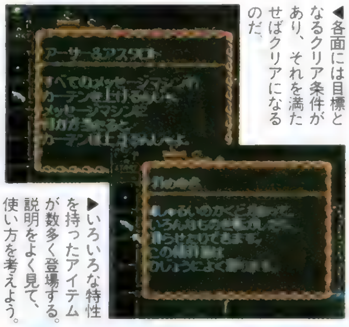
アーサーとアスタロトの謎魔界村

ジャンル	PZG
メーカー	カプコン
発売日	8月下旬
価格	¥5,800
対応周辺機器	マウス

人気キャラがPZGで復活!

▲オープニングの一場面。ナゾを解くという、アーサーの新たな冒険が始まるのだ。

▼登場するキャラクターは、それぞれ個性豊かなアクションを見せてくれるぞ。



◀各面には目標となるクリア条件があり、それを満たせばクリアになるのだ。

▶いろいろな特性を持ったアイテムが数多く登場する。説明をよく見て、使い方を考えよう。

カプコンの人気シリーズ「魔界村」のキャラクターたちが、PZGとなってPSに登場する。各面で提示されるクリア目標を、数多くのキャラクターやアイテムをうまく組み合わせてクリアしていくのだ。解き方は一通りだけとは限らないので、最小限のアイテムでクリアできる方法を探す楽しみもあるぞ。また、ゲームの難易度は3段階あり、全100面が用意されている。さらに、ただ与えられたパズルを解くだけでは満足できない人のために、自分だけのオリジナルパズルを作成することができる、「HOME TOONS」モードがあるのだ。

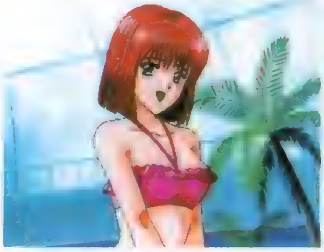
あなたがつくる恋のドラマの幕切れは……

エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～

ジャンル	SLG
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	7月5日予定
価格	¥6,800(限定版¥8,800)
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) マウス

女心を理解するのは難しい!?

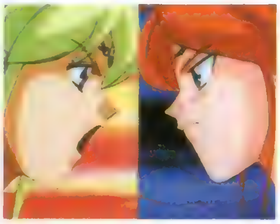
脚本に寺田憲史氏、キャラデザインにまつもと泉氏を迎えた期待の恋愛SLGがいよいよ発売間近だ。このゲームでは、高校2年生の始業式から卒業までの2年間が舞台になっている。そのあいだに、勉強や部活などの高校生活を通して、意中の女のコにアプローチしていくのだ。そして、2年間のあいだに相思相愛になればOK!……なのだが、実際の女の子の気持ちを取り入れたシナリオになっているので、そう簡単にはうまくいかない。まずは女のコの気持ちを理解することが大切なのだ。アプローチできるメインの女のコは、全部で5人。いずれも個性的で魅力的な女のコばかり。しかも、豊富なビジュアルや豪華声優陣の起用で、よりいっそう個性を引き立ててくれるぞ。



▲メインの女の子は5人だけど、その他にも魅力的なサブキャラが多数登場するぞ。

◀女のコとデートをするには、電話をかけて約束するのだ。

▶女のコとの会話は大変重要。相手の気持ちをよく考えてね。



▶オープニングで展開するイヴとフレイヤ、2人の天使の争い。

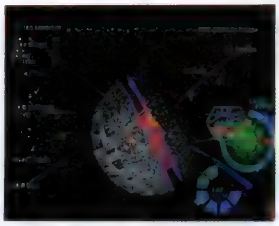
SFファンにはたまらない3D・STG!

DEATH WING デスウィング

ジャンル	3D・STG
メーカー	サイバーテック・デザイン
発売日	9月20日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	アナログジョイスティック対応

最新の画面写真をいち早く公開!

宇宙空間を舞台に、自機が360度どの方向にも向かうことができる3D・STG「DEATH WING」の最新画面写真を公開だ。今までのグラフィックに比べ、さらに細かなテクスチャが貼られ、緻密さが増した画面になっている。これで、より臨場感あふれるプレイが可能になるはず。今後の続報から、ますます目が離せなくなってきたぞ。



◀新たに描き起こされた、リアルなグラフィックで迫る敵要塞。

ゲームデータはすべて本物を基に作成!

童夢の野望 F1 GP NIPPONの挑戦(仮)

ジャンル	SLG
メーカー	OZクラブ
発売日	秋予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

夢のF1マシンを創りあげろ

日本で唯一のF1工房である童夢が企画、監修する新しいタイプのF1SLG。ゲームの内容は、F1のレギュレーションに準じてマシンを設計し、セッティングやテストを繰り返しながらマシンを完成させるのだ。登場するドライバーやエンジニアはすべて実在する童夢のスタッフで、またドライバーとして鈴木亜久里氏が特別参加することが決定しているぞ。

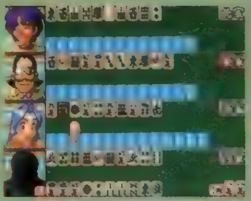
◀一千億パターン(!)以上の車体設計が可能なのだ。

NOW ON SALE

待ちに待った人気格闘ゲームがついに発売される!

6月28日～7月11日

毎回、本が発売されているあいだにリリースされるソフトをまとめて紹介していく、このコーナー。それでは、さっそく6月28日発売のソフトからいってみよう。「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」「井出洋介名人の新実戦麻雀」「小島武雄・麻雀帝王」「蟲の居所」「卒業～クロスワールド」「ハイパーオリンピック イン アトランタ」「Race Drivin' a GO! GO!」「SDガンダム OVER GALAXIAN」の8本が発売されるぞ。続いて7月5日発売のソフトは、「TotalNBA'96」「タイムギャル&忍者ハヤテ」「SANKYO FEVERダウンタウン劇場」「ネオプラネット」「ディスクワールド」「雨月奇譚」「エンジェル・グラフィティ～あなたへのプロフィール～」(限定版もあり)の7本だ。今回発売されるソフトの中で注目といえば、格闘ゲームファン待望の「K.O.F.'95」だ。SNKの人気格闘ゲームのキャラクターが勢揃いし、3対3のチームバトルを繰り広げるこのゲームが、いよいよ発売されるのだ。PSオリジナルの要素も、もちろん追加されている。そのほかに、オリンピック開催に合わせて発売される「ハイパーオリンピック」にも注目だ。単純ながらも熱くなってしまうこのゲーム。マルチタップ使用で多人数プレイも可能なのだ。



◀キャラのやりとりも楽しい「井出洋介名人の新実戦麻雀」

◀一風変わった幻想的な恐怖を味わえる「雨月奇譚」

総本数	15本
総購入価格	89,000円

©1994 Dynamix,Inc©CAPCOM CO.,LTD.©Incredible Toons is a trademark of Dynamix,Inc.©アストロビジョン©1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.©GEN SOFT 1996
©1996 DOME／OZ CLUB© 1996 TONKINHOUSE／WILL

今回のテーマは戦国SLG。年表つきで史実のフォローもバッチリ!

NEXT WAVE ネクストウェイヴ?

今号のピックアップソフト

戦乱(エンジェル)

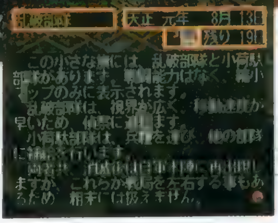
歴史に深い興味を持っていたり、あるいは和風の雰囲気が好みであったりなど、好きな理由は人それぞれだけど、SLGでは定着した根強い人気を誇るジャンル“戦国SLG”。今回は、そのジャンルの中でもひときわ斬新なシステムを持つ『戦乱』をピックアップして、戦国SLGの魅力に迫るぞ。

エンジェルが贈る戦国SLG『戦乱』

戦闘のみに焦点をしぼった戦国SLG!

▲戦国時代に深い興味を持っている方には、遊べる戦いのすべてが思い入れの深いものであるはず。楽しさもひとしお。

純粋に戦闘だけをプレイできる、いわばオイシイとこ取りのこのゲーム。それだけに、戦闘システムへのこだわりには他の戦国ＳＬＧの追随を許さない底の深さがある。ここでは、とことん練り込まれた戦闘システムのポイントを紹介していこう。

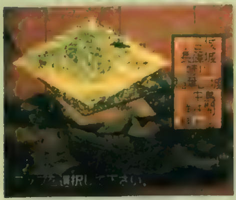


◀▲ゲームを始める前に、遊び方をこと細かく教えてくれる親切なモードもある。

ポイント1 戦闘のみのゲームシステム

ゲームは戦闘のみということで、その題材になるのは戦国時代に繰り広げられた「合戦」だ。プレイヤーは、「川中島の戦い」や「桶狭間の戦い」など、7つの合戦から選んでプレイできる。また、桶狭間なら織田か今川かというように、プレイする勢力も選べるぞ。もちろん、作戦しだいで史実とは違う結果になることもアリなのだ。

最初に合戦と武将を選ぼう!



▲選んだ戦いや軍勢によって、野戦、攻防戦、迎撃戦など、さまざまなシチュエーションの戦闘が楽しめるぞ。

歴史年表

西暦	事件
一四六七(応仁一)	家督争いをしていた畠山義就と政長が、上御霊神社で戦闘を起こす
一四七七(文明九)	太田道灌、江古田沼袋原にて豊島が一族を破る
	東西の諸将が兵を引き、応仁の乱終結
一四九一(延徳三)	北条早雲、伊豆を攻略。戦国時代の幕開け
一四九五(明応四)	早雲、小田原城を乗っ取る
一五一六(永正一三)	早雲が新井城を攻略し、三浦氏滅亡
一五三八(天文七)	北条氏と里見氏が下総国府台で戦う。里見軍敗れる
一五四二(天文一一)	織田信秀と今川義元が小豆坂で戦う
一五四六(天文一五)	北条氏康、川越の夜戦で古河公方山内・扇谷上杉の連合軍を破る
一五四八(天文一七)	信玄、上田原で村上義清と戦って敗れる
	織田信秀と義元、再度小豆坂で戦う
	信玄、塩尻峠で小笠原長時を破る
一五五〇(天文一九)	武田信玄が信州戸石城で村上義清に大敗
一五五一(天文二〇)	織田信秀が死去し、信長が跡取りとなる
一五五三(天文二二)	信玄と長尾景虎が川中島で初めての対決
一五五四(天文二三)	武田・今川・北条の三国同盟成る(善徳寺の会盟)
一五五五(弘治一)	信玄と景虎、川中島で二度目の対決
一五五七(弘治三)	信玄と景虎、川中島で三度目の対決
一五六〇(永禄三)	織田信長、桶狭間で今川義元を破る
一五六一(永禄四)	信玄と上杉謙信が、川中島で四度目の対決
一五六四(永禄七)	信玄と謙信、川中島で五度目の対決。この戦いが、両雄にとって最後の決戦となった
一五六六(永禄九)	信玄が箕輪城を攻略
	毛利元就が尼子氏の月山城を攻略
一五六七(永禄一〇)	信長が美濃稲葉山城を攻略。斉藤氏の滅亡
一五六九(永禄一二)	信玄、三増峠の合戦で北条軍を破る
一五七〇(元亀一)	信長が越前攻めに乗り出すが、浅井長政の裏切りにあい金ヶ崎より撤退
	織田・徳川軍が浅井・朝倉軍を姉川で破る
	本願寺顕如、反信長の旗をかかげる
一五七一(元亀二)	信長が比叡山を焼き打ちする
一五七二(元亀三)	信玄、三方ヶ原で家康を破る
一五七三(天正一)	信玄が野田城を攻略。しかし、帰国の途中で病に伏し、信州駒場で死去
	信長が将軍義昭を追放し、室町幕府が滅亡
	信長が一乗城を攻め朝倉氏が滅亡
	次いで小谷城を攻め浅井氏が滅亡
一五七四(天正二)	信長が伊勢長島の一向一揆軍を取り囲み、二万人以上を虐殺する。

©Hokusho Co.,Ltd.1995©ANGEL 1996©KOEI CO.,LTD©Sony Computer Entertainment Inc.／制作パンドラボックス©1996 BPS

戦国時代の主役と言えばやはりこの3人なのだ!

"織田がつき、羽柴がこねし天下餅…" の狂歌が表すように、戦国時代の中心人物といえば、信長、秀吉、家康の天下人3人なのだ。

織田信長

鳴かないホトトギスは殺してしまう気の短い性格。決断力、行動力には比類なきものがあったが、最後は生来の冷酷さが災いして家臣の明智光秀に反旗を翻され、本能寺の変で自決に追い込まれる。

かなり長い間主従の関係であり続けた2人。互いの信頼を表す逸話は、時の文献や歴史書に数多く残されている。

豊臣秀吉

鳴かないホトトギスは鳴かせようとする自信満々の人。最初は足軽として信長に仕え、彼の信頼を得るにいたり、文字通り飛躍的な立身出世を果たした。信長の死後、後を継いで天下統一を成し遂げる。

徳川家康

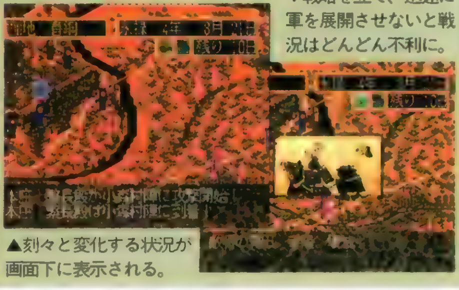
鳴かないホトトギスを鳴くまで待とうとする忍耐強い性格。信長、秀吉の死後、天下分け目の「関ヶ原の戦い」で石田三成に勝利し、天下を掌握する。翌年、征夷大将軍に任じられ、江戸に幕府を開く。

非業の死を遂げた信長にかわり、天下統一の志に生きた秀吉。しかし、後継者育成が間に合わず、秀吉の死後は家康が天下を握ることになる。

『戦乱』の魅力にせまる!!

ポイント2 臨場感抜群のR・Tバトル

「戦乱」の戦闘は完全なリアルタイムバトル。敵の軍勢は独自の戦略に基づいて、次々と進軍してくるので、こちらも戦況を把握して素早く軍勢を動かさないと不利になっていくばかりだぞ。「自軍の主力が相手の一軍をおびきだし、残った部隊が砦を占領する」といったような、自由な発想による細かな戦略の組み立てが可能なのだ。



▼戦略を立て、迅速に軍を展開させないと戦況はどんどん不利に。

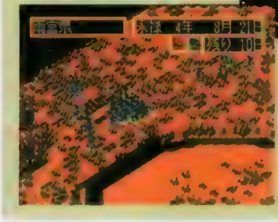
▲刻々と変化する状況が画面下に表示される。

ポイント3 7つの合戦を完全シミュレート

このゲームでは、両軍の状況や戦力差、さらには戦場の細かな地形まで、文献などを参考にすべて史実通りに設定してある。ここまで徹底的に史実の戦いを再現したソフトは、この『戦乱』のほかには、例がないぞ。

敵・味方の武将を細部まで網羅!

◀歴史の表舞台に出ることのなかったあまり有名ではない武将たちも、このゲームでは完全に網羅されている。



◀戦場の地名も史実のままに再現。もちろん、戦いが起こった日付も史実のまま。

戦国時代が舞台のSLG

最後に、これまでPSで登場している、戦国時代を題材にしたSLGを振り返ってみよう。ゲームの中にはどちらかというとシミュレーションRPGに近いものもあるけど、その辺はまた違った楽しさがあるぞ。

信長の野望・覇王伝

発売日	95年9月15日	価格	¥6,800
メーカー	光栄	メモリーカード	4ブロック

おなじみ、光栄の看板シリーズの4作目。新しいフィーチャーが豊富に盛り込まれている。

戦国サイバー藤丸地獄変

発売日	95年10月27日	価格	¥5,800
メーカー	SCE	メモリーカード	2ブロック

はぐれ透破と呼ばれる忍者集団と、伊賀、甲賀、風魔といった忍軍との架空の戦いを描いたSLG。

太閤立志伝II

発売日	96年2月23日	価格	¥7,800
メーカー	光栄	メモリーカード	2ブロック

豊臣秀吉の人生を体験できる戦国SLG。ゲーム展開によっては史実と違う結果を出すこともできる。

信長の野望・天翔記

発売日	96年3月29日	価格	¥9,800
メーカー	光栄	メモリーカード	4ブロック

実写取り込みのムービーにより、ゲームの演出に磨きがかかった。姫を武将にできる楽しみもあるぞ。

信長疾風記 煌

発売日	96年4月26日	価格	¥5,800
メーカー	BPS	メモリーカード	1ブロック

戦闘システムはSLGだが、プレイ感覚はRPGに近い。合戦ではポリゴンのグラフィックを使用。

年	出来事
一五七五(天正三)	武田勝頼が長篠城を包囲 信長・家康の連合軍が、長篠で武田勝頼を破る
一五七七(天正五)	謙信が七尾城を攻略する。 信長にそむいた松永秀久が敗死。
一五七八(天正六)	羽柴秀吉が中国地方の攻略に出陣 上杉謙信が死去 大友宗麟、耳川の合戦で島津家に大敗を喫する
一五八〇(天正八)	中国路に遠征の羽柴秀吉、三木城を攻略
一五八一(天正九)	家康が武田方の高天神城を攻略 中国遠征の秀吉、鳥取城を攻略
一五八二(天正一〇)	織田・徳川軍が武田領に侵攻開始 天目山で勝頼が自刃し、武田氏が滅亡 秀吉、備中高松城を水攻め 信長、明智光秀の謀反にあい本能寺で自刃（本能寺の変）。嫡男の信忠も二条城で自刃 秀吉が備中から引き返し、山崎で光秀を破る（山崎の合戦）
一五八三(天正一一)	秀吉が賤ヶ岳で柴田勝家を破る 勝家、北庄城に退き自刃 秀吉が大阪城を築く
一五八四(天正一二)	織田信雄（信長の次男）と家康の同盟軍、秀吉と断交する。前哨戦の羽黒の戦いで、徳川方が秀吉方の森長可を破る。この月、九州では龍造寺隆信が沖田原で敗死。 家康が長久手で秀吉方の別動隊を破る 信雄が秀吉と単独講和を結び、小牧長久手の合戦が終結
一五八五(天正一三)	阿波・宮城落ち、長宗我部元親が秀吉に降伏（四国平定）
一五八六(天正一四)	家康が上洛し秀吉に臣従する 秀吉が太政大臣となり、豊臣の姓を授けられる
一五八七(天正一五)	秀吉が九州に出陣 島津軍、耳川の合戦で大敗を喫する。島津氏降伏（九州平定）
一五九〇(天正一八)	秀吉が小田原に出陣 家康が江戸入城
一五九一(天正一九)	秀吉の甥、秀次が関白となる
一五九二(文禄一)	一度目の朝鮮出兵（文禄の役） 日本軍が漢城（京城）を攻略
一五九三(文禄二)	日本軍が碧蹄館の戦いで勝利 秀吉が明使に和平条約を提示 秀頼が生まれる
一五九七(慶長二)	二度目の朝鮮出兵（慶長の役）
一五九八(慶長三)	秀吉死去 朝鮮渡海の兵が引き上げる
一六〇〇(慶長五)	家康が会津討伐に出陣 石田三成ら西軍が挙兵し、伏見城を包囲する　家康が小山で西軍挙兵の報を受け、上方に軍を返す 西軍が伏見城を攻略し、大垣城に入る　西軍の岐阜落城 東西両軍の兵士十八万が関ヶ原で激突、西軍が大敗（関ヶ原の戦い）
一六〇三(慶長八)	徳川家康が征夷大将軍となり、江戸幕府を開く
一六〇五(慶長一〇)	家康が秀忠に将軍職を譲り、大御所として君臨
一六一四(慶長一九)	家康が大阪城の攻撃を開始。だがその一方で和睦交渉も進める 大阪城の外郭取り壊しを条件に和睦（大阪冬の陣）
一六一五(元和一)	大阪城が落城し、豊臣氏滅亡（大阪夏の陣）

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

5月13日～5月26日

隔週化第2回！……というわけで「ランキングステーション」もまたまたパワーアップ!! 移植希望TOP20までお届けするぞ。

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／ジャンル／ポイント）
1	1	鉄拳2 ■ナムコ■対戦ACT■46352
2	3	バイオハザード ■カプコン■AVG■38556
3	2	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル ■元気■RCG■24437
4	—	デザエモン+(プラス) ■アテナ■ETC■19005
5	7	チョロQ ■タカラ■RCG■15432
6	—	ESPN Street Games ■SCEI■ACT■13958
7	17	太陽のしっぽ ■アートディンク■SLG■13789
8	—	サーキットビート ■プリズム・アーツ■RCG■12786
9	5	ジャンピング・フラッシュ2～アロハ男爵大弱りの巻～ ■SCE■ACT■11557
10	4	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ ■コナミ■ETC■11539
11	—	モータートゥーン・グランプリ2 ■SCE■RCG■9006
12	10	機動戦士ガンダムVer.2.0 ■バンダイ■STG■8734
13	9	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ■SLG■8156
14	6	ギャラクシアン³ ■ナムコ■STG■6606
15	13	DX人生ゲーム ■タカラ■TBL■5750
16	11	オーバードライビンDX ■EAV■RCG■5552
17	19	進め!対戦ぱずるだま ■コナミ■PZG■5384
18	—	幻想水滸伝 ■コナミ■RPG■4659
19	—	花札グラフィティー恋々物語 ■アイマックス■TBL■4618
20	15	リッジレーサー レボリューション ■ナムコ■RCG■4550

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア■RPG■4781
2	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ■コナミ■PZG■3649
3	2	卒業～クロスワールド～ ■ハーティロビン■AVG■2785
4	3	NOëL（ノエル） ■パイオニアLDC■ETC■2749
5	5	マクロスDIGITAL MISSION VF-X ■バンダイ・ビジュアル■STG■2714
6	6	アークザラッドⅡ ■SCE■RPG■2680
7	9	天地無用!登校無用 ■エクシング・エンタテイメント■AVG■2475
8	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95 ■SNK■対戦ACT■2285
9	4	ストリートファイターZERO2 ■カプコン■対戦ACT■2110
10	15	サムライスピリッツ 斬紅朗無双剣 ■SNK■対戦ACT■1949
11	8	女神異聞録ペルソナ ■アトラス■RPG■1800
12	—	ナムコミュージアムVOL.3 ■ナムコ■ETC■1862
13	10	バイオハザード2 ■カプコン■AVG■1535
14	11	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～ ■ココナッツジャパンエンタテイメント■SLG■1417
15	19	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士達 ■メディアワークス■TBL■1309
16	12	KING'S FIELDⅢ ■フロム・ソフトウェア■RPG■1292
17	13	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ■SCE■SLG■1238
18	—	ハイパーオリンピック イン アトランタ ■コナミ■SPG■1220
19	—	BASTARDII－虚ろなる神々の器－(仮) ■セタ+バスタード製作委員会■RPG■1205
20	18	TOBAL No.1 ■スクウェア■対戦ACT■1189

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／ジャンル／ポイント）
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ■SLG■4009
2	2	鉄拳2 ■ナムコ■対戦ACT■4004
3	3	バイオハザード ■カプコン■AVG■3989
4	5	第4次スーパーロボット大戦S ■バンプレスト■S・RPG■3861
5	4	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ ■コナミ■ETC■3729
6	7	リッジレーサー レボリューション ■ナムコ■RCG■3352
7	11	闘神伝2 ■タカラ■対戦ACT■3012
8	8	ストリートファイターZERO ■カプコン■対戦ACT■2674
9	12	ポリスノーツ ■コナミ■AVG■2373
10	9	幻想水滸伝 ■コナミ■RPG■2106
11	6	ウィザーズハーモニー ■アークシステムワークス■SLG■1870
12	10	メルティランサー～銀河少女警察2086 ■イマジニア■SLG■1659
13	13	ジャンピング・フラッシュ!2～アロハ男爵大弱りの巻～ ■SCE■ACT■1473
14	19	エースコンバット ■ナムコ■STG■1307
15	—	あすか120%スペシャルBURNING Fest. ■ファミリーソフト■対戦ACT■1117
16	15	KING'S FIELDⅡ ■フロム・ソフトウェア■RPG■941
17	17	機動戦士ガンダムVer.2.0 ■バンダイ■STG■835
18	—	アドヴァンストV.G. ■テイジイエル■対戦ACT■742
19	—	CarnageHeart(カルネージハート) ■アートディンク■SLG■658
20	—	ウルフファング空牙2001 ■エクシング・エンタテイメント■ACT■584

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名	順位	前回順位	ソフト名
1	5	テイルズ・オブ・ファンタジア	11	7	ロマンシング サ・ガシリーズ
2	1	新世紀エヴァンゲリオン	12	—	タクティクス オウガ
3	2	同級生シリーズ	13	—	ラングリッサーシリーズ
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	14	—	バーチャファイターシリーズ
5	6	魔装機神	15	—	ああっ女神さまっ
6	3	スレイヤーズ	16	—	ヴァンパイアハンター
7	—	スーパーロボット大戦シリーズ	17	—	D&D2
8	10	ファイアーエムブレムシリーズ	18	—	プリティ・サミー
9	—	天外魔境シリーズ	19	—	ルナティックドーンシリーズ
10	8	レイブレーサー	20	—	ドラゴンフォース

ランキング・チェック!!

まず最初に、このコーナーに掲載されている情報について、注意してもらいたいことがある。このコーナーは、基本的に上に記されている日付（今回ならば、5月13日～26日）の間に集計されたデータを元に作成されている。ということはつまり、この電撃PS第25号が発売された6月28日の時点で既に発売されているタイトルが前評判TOP20に入っていたり、発売直後の話題作が売上TOP20に入っていなかったりする、ということなのだ。できるだけ正確な情報をなるべく早くお伝えしようとすると、どうしてもこのような「一定期間でデータ集計を区切る」ということが必要になってくる。どうか、読者のみなさまには御理解いただきたいところだ。

さて、今号のランキング。売上と前評判の微妙な違いに注目してほしい。前評判ではほとんどタイトルのあがることのないRCGが、売上では非常に多く顔を出していることに気がつくだろう。PS発売直後の大人気タイトル『リッジレーサー』の影響だろうか、とにかくPSユーザーはRCG好きが多いらしい。けっこう意外な事実なんじゃないかな？

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は、「スレイヤーズ」移植化計画発動の巻。常に移植化の上位にいるこのゲームを、ほっとくワケにはいきません。ここは移植化を強く推進しませんと。

©神坂一／あらいずみるい／富士見書房／©BANPRESTO

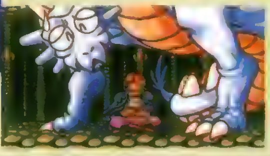
『スレイヤーズ』をPSでプレイしたいっ！

『スレイヤーズ』は、もともと神坂一氏の大人気小説。それがTVアニメや劇場用アニメとなり、ついにはゲームにもなったというワケです。このページでは、同じTVゲームということで、SFC版をもとにしたPS化計画をやっていきましょう。

SFC版は、いわゆるコマンドタイプRPG。ストーリーは、記憶を失ったヒロイン・リナが辺境の村・ヴォルンの村人に救われることから始まります。最初は、あの悪名高きリナと知らずに看病していた村人たちでしたが、彼女がリナとわかった途端、態度が豹変。そのうえ、ゴブリン退治のためにリナを穴に突き落としてしまうのです。病人に対し、あんまりと言えばあんまりですが、それはリナの普段の素行が悪かったためなので自業自得(笑)。ここから物語は広がっていき、リナのかつての仲間やライバルたちが加わり冒険を繰り広げていくのです。

▲リナは「魔法おたく」と呼ばれるほど魔法に精通。最強の魔導士とのウワサもあるほど、その能力は絶大。

▼リナの能力は、ドラゴンもまたいで通るほど。「ドラまたリナ」というアダナまであります。



「スレイヤーズ」の世界

いったい『スレイヤーズ』は、どういう世界なのでしょう？　ここでは、それを検証していきつつ、この作品の魅力にせまってみたいと思います。

強気をくじき弱気もくじく「盗賊殺し」、ドラゴンもまたいで通る「ドラまたリナ」、「大魔王の食べ残し」、「どけち」、「根性悪」、「魔法おたく」……これら数々の二つ名をほしいままにし、人々に恐れられた1人の魔導士がこの世界におりました。その魔導士とは……ヒロインであるリナ＝インバース。

物語は、彼女を中心とし、たくさんの個性溢れる登場人物たちが、剣と魔法のファンタジー世界で活躍していきます。原作の小説は、全12巻が発売中（富士見書房刊）。これで一応、物語は完結しているのですが、あまりに人気が高いため現在も外伝が次々と登場している状況です。さらに最近では、TVアニメ「スレイヤーズNEXT」が放映されており、まだまだ人気は続いていくでしょう。「スレイヤーズ」熱はしばらく収まりそうにもありません。

▲物語のヒロイン・リナは、その尋常じゃない精神力に魔力の秘密が（笑）。

▼王家の血を引く正義の味方・アメリアは、白魔術と鉄拳（笑）の使い手。

▲自称・リナの最大のライバル、白蛇のナーガ。攻撃魔法は天下一品。

もしもPSになったら

この作品がPSになるとしたらどうなるか？　要素別に考察していきます。

グラフィック

SFC版では、フィールド画面や町に登場するキャラが、どうも小さくチマチマしたカンジがしました。PS版を発売するのなら、まずはこのキャラをもうちょっと大きくしてほしいところ。そうするだけでゲームの印象がずいぶんと変わるハズ。あとイベントは、アニメーションしてほしいと思うのですが……ダメなら、一枚絵でも。とにかく、グラフィックは強化してほしいですよね。

システム

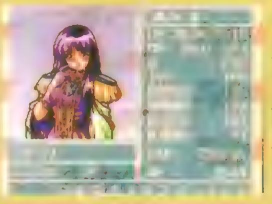
戦闘は、プレイヤーが大筋の戦闘方針を決めて戦うコマンドタイプの簡易AI戦闘。町・ダンジョン間を移動するときは、フィールドマップ上で選択するだけ。そして、なによりレスポンスの良い操作系。これらのようにSFC版のシステムは、かなりデキの良いものでした。PSでも、システムはこれらを踏襲しつつ、さらに気持ちよくプレイできるよう進化してほしいところです。

ストーリー

オリジナルのストーリーが展開していったSFC版は、記憶喪失のリナが記憶を失ったまま、かつての仲間と一緒に冒険していくというものでした。原作の雰囲気を壊すことなく新鮮な気分で楽しめたこのストーリー展開は、お見事としか言いようがありません。と、いうことで、ぜひPSでもオリジナルストーリーでいってほしいです。もちろん、原作の雰囲気を壊さない程度にですけど。

そして…移植の可能性は？

『スレイヤーズ』は、PSに移植される可能性があるのでしょうか？　SFC版を発売したバンプレストさんに、移植の可能性をズバリ聞いてみることにしました。



◀神官長の娘・シルフィールは、高位の白魔術を使えます。

それでは、バンプレストの広報担当の方に聞いてみましょう。ズバリ、移植の可能性はあるのでしょうか？

「ノーコメントです。すみません」

だそうです。以上、移植化計画でした。では、また次号。…って、終わってどうするんですかっ！　終わって！　もうバカバカバカァ、えーいっ！　うわぁ…というワケで(本当にバカ)、ここで特別コラム「PS移植化計画とハガキの関係」をお送りしましょう。問答無用です。

●PS移植化計画のとハガキの関係

はいっ、そういうワケで唐突に始まりました、このコーナー。…って、いつからコーナーになったんでしょう。どうでもいいですが。さて、このページでは常時みなさまのハガキを募集しております。と 言うのも、ある程度（1,000単位で）移植希望ハガキが集まりましたら、そのソフトを発売しているメーカーさんまで持っていくからなのです。何千枚とあるハガキを見たら、メーカーさんだって人の子。心がグラッと動くのは間違いないハズ。感激屋の人だったら、「ああっ、ウチ（会社）のソフトがこんなにも愛されて」と、感動で涙してしまうかもしれません。そして、その後はこう考えることでしょう。「よし、そこまで言うのなら移植するか」と。そうなんです！ハガキは人の心さえも簡単に動かしてしまうのですっ！　ええ、そりゃもう間違いなく。移植化担当が言うのですから、間違いありません。ハガキは、移植を促進する栄養剤みたいなものなのです。では、次回（やるのか？）まで再見！

▲ベタベタの移植ではなく、やはり進化したシステムで遊びたいですね。

◀超一流の剣の腕を持つ、美形剣士・ガウリイ。でも、ちとおバカさんかも（笑）。

ハガキをください

どーも、移植化担当です。移植化の第1歩は、まずハガキから。これを座右の銘にガンバっている今日この頃です。てなワケでハガキをください。はぁ、それじゃあ納得がいかない？　では、キレイなイラストが入ったハガキはP.112の4色奴隷に採用いたします。いいでしょ？　いいですよねぇ？　うんうん、いいなぁ。…って、自分で言っても仕方がないですな。読者さまの賛同を得ませんと。じゃ催眠術。アナタはだんだん移植希望ハガキを出したくな～るな～る……どうです？　出したくなりました？　ダメ？

PSから一般情報までの早耳ニュースページ　[Vol.25]

電撃NewsStation

コナミ96年度上期内覧会

アーケード

新しい"ときめきグッズ"など アーケードにコナミ旋風炸裂!!

◀▲今後も、様々なグッズが登場予定だ。手に入るかどうかは、キミの腕次第。

去る6月7日から13日にかけて、東京、大阪、福岡の3会場にてアーケード用最新ゲーム機の発表会「コナミ1996年度上期内覧会」が開催されたぞ。ビデオゲームや体感ゲーム、メダルゲームなどがドドドッと発表された中で、もっとも注目を集めていたのが「ときめきグッズ」の展示コーナー。クレーンゲーム用の景品として大人気のグッズが、さらに種類豊富になって登場するのだ。非売品の超貴重なグッズだけに、ファンなら絶対ゲットしなくちゃね。さあ、ゲーセンへ突撃！

▲どのゲームも力作ばかり。ゲーセンに行く楽しみが増えたぞ。

その他のゲームも要チェックだ!!

◀ジェットスキーを完全シミュレートした体感ゲーム。爽快なマリンレースが楽しめるぞ

▲"峠"を舞台にした異色のレースもの。選べる車は全14種類で、ドライバー視点の画面も超リアル。

ナムコ新製品展示会

アーケード

この夏はゲーセンが熱い!? ナムコも大型ゲーム機を発表!!

コナミと日程をほぼ同じくしてナムコも最新アーケードゲームの発表会を行ったぞ。「アルペンサーファー」や「プロップサイクル」などの体感ゲーム主体の展示会で、来場者はみな実際にプレイしてその感触を確かめていたぞ。夏にはこれらのゲームがアーケードで思う存分楽しめるはずだ。待ち遠しいよね。

◀新キャラが2人増えたうえに、全キャラに新技が追加されている。もちろん技のバランス調整も行われているし、空中コンボなども採用しているぞ。これはもはや別の作品!?

◀"浮遊飛行"という新しい感覚に挑戦した意欲作。なんと筐体から風が吹き出すのだ。

▶現代の東京を舞台に行われる戦車バトル。最大4人まで対戦&協力プレイが楽しめる。

▶大人気のスノーボードが、ついにゲームになった!! 上手になれば、女の子にモテる？

電撃NewsStation —トピックス— TOPICS

●ビットジェネレーション'96〜天保山現代館

今年4月30日にオープンした大阪・天保山現代館にて「テレビゲーム・ミュージアム＋インターネット・エキスポ」と題して、ゲームの歴史とインターネットの可能性にアプローチした現代展が開催中だ。"ビット世代"の我々にとって興味深い情報がいっぱいだぞ。ぜひ行ってみよう。→「天保山現代館」大阪市港区築港3丁目1番41号／地下鉄中央線大阪港駅下車徒歩5分／TEL.06-572-0036／9月1日まで開催

●ゲン・テックがホームページを開設

噂のPSソフト『ナップナップ』(10月発売予定)の情報が満載！→http://www.iijnet.or.jp/gen/napnap

新製品　ダイノバイザー

超特大の画面が迫る!! 様々なAVに接続可能

これまで研究段階にあったバーチャルリアリティ機器〝ヘッド・マウント・ディスプレイ（HMD）〟が、9月14日(予定)、ついに一般向けに発売されることになったぞ。しかも、今回発表された「ダイノバイザー」は、映像・音声出力端子付きのＡＶ機器ならどんなものでも接続できるという逸品だ。巨大スクリーンを見ているかのようなド迫力の映像が楽しめるぞ。

▶この「ダイノバイザー」が未来の〝バーチャルリアリティ〟の先駆的存在になる!? ◎発売元：タカラ／価格：￥38,800（税別）

予約　PS+TOBAL No.1

新PS&話題の対戦ACTを大手コンビニで予約受付中!

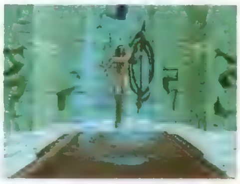
前号で緊急発表した新価格￥19,800（税抜）のプレイステーション本体と、超話題の３Ｄ対戦ＡＣＴ『TOBAL（トバル）No.1』の予約販売受け付けが、大手コンビニエンスストアにて、すでに開始されているぞ。この２つの商品を、早く、確実に手に入れたいキミは、急いで次のいずれかのコンビニに予約しにいこう。　◎セブンイレブン、ファミリーマート、サークルＫ、サンクスの全店舗にて。

▶あの「ＴＯＢＡＬ～」がコンビニで買える！　ただし予約期間や商品受け渡し期日は、各コンビニによって異なるので注意してね。

攻略本　KING'S FIELDⅢ

初回限定で攻略本がもらえちゃうのだ!

６月21日、期待のＲＰＧ超大作『KING'S FIELDⅢ』が、ついに発売されたのだが、店頭にてプレゼントキャンペーンが行われているってことキミは知ってる？　このソフトを買うと、なんとその場で攻略本がもらえちゃうのだ。ただし多めに用意はしてあるものの、ソフトに封入されているわけではないので、無くなってしまう可能性もあるとのこと。さあ、今すぐショップにダッシュだ!!

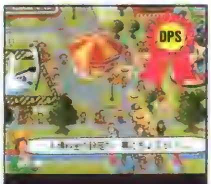


▶その本には、「Ⅰ」から「Ⅲ」までの攻略が載っている。ファンならぜひ手に入れたいよね。(発売元／フロム・ソフトウェア)

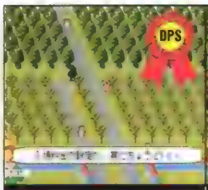
受賞者発表　テーマパーク・コンテスト

これが電撃PS賞に輝いた5つのテーマパークだ!

ＥＡＶが主催して行った「あなたが作る夢のテーマパーク・コンテスト～キミだけの自慢の遊園地を見せてくれ！～」というコンテストを憶えているかな？　昨年12月に発売された遊園地経営ＳＬＧ『テーマパーク』を使用して、一般ユーザーに自分だけのテーマパークを設計してもらうというこの企画は、おかげさまで驚くほど多数の応募があり、この春より、長く厳正なる審査の段階へと突入していたのだ。そしてついに栄えある特別賞「電撃ＰＳ賞」に、５人の〝テーマパーク設計者〟が選ばれた。この５人には賞品として録音・再生が可能なＭＤプレイヤーと空のＭＤが贈られるぞ。受賞、本当にオメデトウ!!



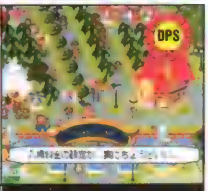
▲大阪・[illegible]子さんの作品　アトラクション出口と次のアトラクションの入口を隣接。興奮に切れ目がないってウケ



▲愛知県・[illegible]さんの作品　「ウッドランド」という名前の通り、森をイメージしたというエコロジーパークだ

▲東京・中山祐二さんの作品　パーク内中央に噴水を置き、お客様が道に迷わないようにしたとのこと。ううむ親切…

▲岐阜・高橋[illegible]さんの作品　テーマは〝島〟。「現実を忘れて、海を眺めながらのんびりしてほしい」と高橋さん



▲広島・伊藤智さんの作品　様々な配慮がなされているこのパークの設計者、伊藤さんは、なんとまだ小学生!!

インターネット　バンダイ

バンダイのホームページは超カンタンな検索がウリ

人気キャラクター商品を数多く世に送り出しているバンダイが、超便利な検索機能を持つ独自のホームページを開設したぞ。商品情報を「キャラクター別」「価格帯別」「商品種類別」の３つの選択方法で検索できるというもので、これによって自分が興味のない情報を延々と見なければならないなんていうホームページ特有のストレスは、完全に解消されているぞ。内容も新商品やイベント、キャンペーンなどから、会社概要にいたるまで、様々な情報を見ることができるし、バンダイグループ内の会社が開設している各ホームページへもリンクしているのだ。ガンダムファンもそうでない人も、必見だぞ。

http://www.bandai.co.jp/

インターネット　インタープレイ

ゲームを愛するキミに贈る魂のホームページなのだ!

▲なにやら挑戦的なメッセージが表示されたタイトル画面。もちろんゲームの最新情報などもバッチリ提供されているので、気軽にのぞいてみよう。

ＰＳソフトにもなった「ディセント」や「ブラッドファクトリー」などを開発したインタープレイ社が、まったく新しいタイプのホームページを７月20日より開設するぞ。一般的にメーカーがホームページを作ると、自社の広告や新製品などの告知になってしまうのがお決まりだが、このホームページでは、各ゲームメーカーとリンクして、自社製品にこだわらないあらゆるゲーム関連情報を提供していく予定なのだ。同社の理念である「By Gamers For Gamers」にのっとり、ゲーム関連情報の代表ホームページをめざしてゆくぞ。ぜひアクセスしてみよう！

http://www.interplay.com/japan/

▶▶▶EVENTチェック!!

レーサーの夢舞台"筑波"にてRCGイベントが開催される!!

来る７月20日、筑波サーキット（入場料￥2,000／茨城県結城郡千代川村）にて、一般向けのゲームイベント「'96 PlayStation カーゲーEXPO in TSUKUBA」が開催されるぞ。本物のレースが行われているすぐ横に設けられる特設開場に、人気のＲＣＧを多数設置、それを参加者みんなでプレイして楽しんじゃおうという画期的な企画なのだ。当日は７～８種類のＲＣＧが用意される予定で、各ゲームの王座決定戦なども行われるぞ。ＲＣＧファンなら、一度はサーキット場の興奮をナマで体験しておいてもいいんじゃないかな。

▶「モータートゥーン・グランプリ２」も設置予定。当日はこの他にも多くのイベントが開催されるのだ。(主催：モーターマガジン社ホリデーオート編集部)

電撃 NewsStation スペシャル　SCEの核を直撃インタビュー

PS新・戦略のすべて

衝撃的なデビューから、今月で約1年半を迎えたPS。すばらしいソフトを次々とユーザーに提供し続けて、すでに確たる地位を築きつつあるけれども、次の目標は？　またそれを実現する秘策は？　それらを解き明かすために、直撃インタビューを試みたぞ。PSの新戦略とは、いかなるものなのか…!?

SCE 佐伯雅司氏

▲インタビューにお答えいただいたのは、ソニー・コンピュータエンタテインメントのプロモーション企画部次長を務める佐伯雅司氏。ゲーム市場の状況に精通しているのはもちろん、ＰＳの個々のソフトの内容についても詳細なチェックをしていることが、お話を通して伝わってきた。

さらに買いやすくなったPSとソフトが登場!?

電撃PS(以下：電)：この前、ＰＳが￥19,800という低価格になりました（ＰＳ新時代①参照）。これからＰＳを買う予定の人は大喜びだと思うのですが、この辺りの経緯から聞かせてください。

SCE佐伯氏(以下：S)：昨年の11月にオープンプライスが登場して、今年３月にはファイティングＢＯＸが発売になったのはご存じの通りです。とくにファイティングＢＯＸは、「鉄拳２」の相乗効果もあって、**60万台くらい一気に**売れたんですよ。実は、あんなに売れるとは思わなかったんですが。でも、ここに来て、これからゲームを始める人に「ＰＳは￥24,800」というイメージが持たれそうな気配もあったので、それを払拭したいということです。

電：それにしても、思い切りのいい値下げでしたね。

S：どうして下げられたかというと、300万台の大量生産のコストダウンと、**500万台のそれとでは競争力が全然違う**からなんです。量産効果という意味では、32ビット機以降では、ＳＣＥが圧倒的に強いコスト競争力を持ったと言えるでしょう。

電：タイミングとしては６月23日に任天堂からＮ64が出ましたが、これの牽制も狙いの一部ですか？

S：少しはありますが、ＳＣＥは**必要以上に任天堂を意識しない**という認識を持ってきているんです。マーケティング的には、Ｎ64と同時期という局面で発売日を設定した方が盛り上がるので、その意味では意識したと言えますけれどもね。

電：ファイティングＢＯＸも続けていくんですか？

S：￥19,800のＰＳと並行販売します。ただ、ファイティングＢＯＸはこれ以上製造しませんから、在庫がなくなれば、自動的に終わりになりますね。

電：安くなったといえば、ザ・ベスト（ＰＳ新時代②参照）にも驚かされました。

S：ユーザーのことを考えれば、ソフトは安い方がいいに決まっているんです。でも、まだＰＳの国内普及台数300万では、メーカーに「薄利多売をしましょう」とは言えないんですよ。だから、ひとつの方法としてザ・ベストというやり方でやっていこうって。今のところ、現在の普及台数を背景にした方法としては、**結構いいよねっ**て評価しています。

電：今決まっているラインナップが７タイトルですが、これの選考基準については。

S：いろいろあるのですが、一言で言うなら、**たくさんの人に遊んでほしい“名作”**ということです。これで行けそうなソフトがあったら、ＳＣＥからソフトメーカーに相談して、このシリーズで出していくという手順ですね。

電：これから先も登場するだろうザ・ベストも、￥2,800に決定しているんですか？

S：いいえ。ザ・ベストの趣旨は「正規の商品を安くしたい」ということで、￥2,800と限定されたものではないんです。ですから、将来的には、それ以外もありうる訳ですね。

電：ソフトメーカーからの反応はいかがでしたか？

S：わりと良かったですよ。これは、**メーカーにもユーザーにも、メリットがある**画期的なシリーズですからね。今後も年間20タイトルくらい、もし“名作”がもっとたくさんあるなら、それ以上のタイトル数でやっていきたいと考えています。

コンビニが、ゲームの新しい購入スタイルに？

電：スクウェアが、コンビニ流通（キーワード①）という新しい販売方式を打ち出しましたが。

S：セブンイレブンやファミリーマートなど、一連のコンビニで、ＰＳ本体や「ＴＯＢＡＬ Ｎｏ．１」を販売するという発表がありましたよね。これに関してＳＣＥとしては、**“トライアル”**というポジションに立っています。

電：ぜひチャレンジしたい、ということですか？

S：長期的に見て、うまく行くかどうかは試してみないと判断できないというのが今の状況でしょう。基本的に流通って、メーカーサイドで**「こう変わるべ**

PS新時代① PSがさらに買いやすいお値段に！

３月末から発売された「ファイティングＢＯＸ」とは、ＰＳ本体にコントローラ２個＋メモリーカードがセットになって￥24,800というマル得商品。６月22日からは、コントローラは１個（メモリーカードも付属していない）ながら、19,800円のPSが登場となった。

◀ＰＳがさらに買いやすくなり、ユーザー増加に勢いがつきそう。

PS新時代② ソフトもグーンと安くなる

この夏、ＰＳに「プレイステーション・ザ・ベスト」というシリーズがデビューする。これは、前に発売されたＰＳの名作ソフトの低価格バージョンという驚きのシリーズで、なんと１本2,800円（一部はオープン価格）で新品ソフトが販売されるもの。このシリーズでは、７月12日に『リッジレーサー』『雷電プロジェクト』『キングスフィールドⅡ』『アークザラッド』が、８月９日に『エースコンバット』『ボクサーズロード』が登場する。９月には『闘神伝２』にかなりの内容的な改良が加わった『闘神伝2plus』も発売予定だ。

キーワードチェック①

コンビニエンス流通

身近な存在であるコンビニエンスストアに、ゲーム専門のコーナーを設置する販売戦略。セブンイレブンやファミリーマートなどの4系列で11月1日から、この販売戦略の実行が予定されていて、これらのアプローチはスクウェアが資本金を100%出資した、株式会社デジキューブがとり行う。

キーワードチェック②

問題になった状況

かつてのゲーム市場では、初期出荷数をソフトメーカーに任せる反面、在庫も各ソフトメーカーが管理する方法が取られていた。これによって、未熟なソフトメーカーの憶測の誤りから大量の在庫が溢れたり、それを原因とするソフトの値崩れなど、数々の問題が生まれてしまう結果になった。

キーワードチェック③

GTE

ジオメトリ・トランスファー・エンジンの略で、PSの特徴でもある3次元CGの演算などを処理するLSI。今までは、SCEの用意したライブラリ（ソフトウエア的な部品のようなもの）を通してでないと扱えなかった。直接扱えることで、開発の自由度は格段に増すことになる。

キーワードチェック④

パフォーマンスアナライザ

開発したプログラムをこのアナライザにかけると、「プログラム効率に30%余裕あり」などの分析結果がでる。また、それを改善して効率をよくするには〝このライブラリをこう使うといい〟というような判断の材料になるので、開発者は、より高度なプログラムを組みやすくなる。

き」なんて言っていても変わらないんです。〝ユーザーがどこに買いに行くか〟っていうことには、我々は何ら指導力を発揮できないのです。販売方法も系列によっていろいろあって、予約だけという方針もあるし、在庫だけというところもあります。コンビニは一生懸命に広告すると思いますが、それにユーザーが動くか、とか。例えば、まだハード持っていないユーザーが「便利だから」とコンビニでの申込みを利用するのか。その時になってみないと分からない。

電：結果次第では、SCEのソフトもコンビニでの販売が考えられる訳ですね。

S：ええ。SCEの〝トライアルなポジション〟というのは、試してみた後の結果をどう評価するかによって、やるかどうか真剣に考える、ということなんです。今は、これら一連の結果が非常に楽しみですね。

ソフトメーカーとSCEの新たな関係とは?

電：ソフト供給方法で、SCEとソフトメーカーの関係に何か改革が行われたそうですが。

S：ええ。つい最近各メーカーとミーティングを開いたんですが、そこで、**「仕入れ販売のシステムを見直しますよ」**と発表しました。

電：これまでには、どんな課題が挙げられていたんでしょうか。

S：一番大きなポイントは初回生産数の相談方法の設定なんです。今までは、SCEは全量を仕入れますよ、ただし仕入れた在庫は全部ウチのものだから残ってもウチの責任です、と。いくらCDといってもリスクはありますから、初期在庫（当然少ない方がよい）を避けるために、経営的には初回出荷数を少なめにしたいんですよ。ところが、ソフトメーカーは渾身の力をこめてソフトを作っている訳ですから、「たくさん売れるんだ、だから当然初回生産数も多くしたい」、となる訳です。

電：なるほど。どうしても主張が反対になってしまうのですね。

S：ナムコの『リッジ』も、当時「最初8万枚で行きましょう」って提案したら、**「どうして30万作らないんですか」**って言われました。「初期段階ではハードの普及台数もまだまだなのだから、初回出荷は8万で」と説明して。最初は**憮然とさえしていた**ようですが、順調にリピート（必要に応じて行う再販）で販売数を伸ばしていって、結果的には大成功を収めた訳です。そういう例で分かるように、リピートで成功していったところは、SCEサイドの話を肌で感じとっている。ただ、まだ美味しいケースに出会っていないメーカーからは、初回生産の数に問題があるという不満が残っているんです。

電：なるほど、問題点はよく分かりました。それでは、これらについてSCEはどんな解決法を用意したのでしょうか。

S：設定方式の全面的な変更です。まず、SCEとソフトメーカーは、協議はするけれど、初回生産数量の決定はSCEではなくて各メーカーさんにお渡ししました。指示された通りに、初回の生産はしますと。それで、販売店に受注をとって、必要なだけ市場に流す。その間、ソフトメーカーはプロモーションして、リピートが来るようになります。で、最終的に、例えば1万本が残ったとしましょう。じゃあこれはソフトハウスさんが処分してください、と。

電：それならクリエイター側も納得できますね。

S：今までは、SCEとメーカーの初回生産数の相談において、ややSCEが主導権を握っていたのですが、これからは**メーカーが〝勝負〟をできる**ようになった訳です。もし「売れる」と強い確信があるなら、それ相当の数を最初に出せるのです。

電：もし見込みが違って大量在庫が出た場合に不備が生じませんか？　ちょうど、従来のゲーム機のソフトでかつて問題になった状況（キーワード②）と似ているように思われれるのですが。

S：各メーカーに任せっ切りにする訳ではなく、最後の交渉がまとまらなかった場合の方法論としてそれがあるということです。だから、初回設定については、今まで通り真剣に相談に乗るつもりです。万一、在庫が出た場合もCDの特性を生かして、原価ベースで処分すればいいと。具体的には各メーカーに任せる訳ですが、SCEとしては〝原価と償却費だけの負担でいい〟という姿勢でいます。かつての状況の時はカートリッジでしたから、製造コストも高くてそうできませんでしたが、幸いにしてPSはソフトがCDです。ですから、ご指摘の点に関しては、心配はしていません。そもそも市場が不良在庫で乱れるのは、在庫を無理やり流通させるからで、工場段階で償却するのですから。

電：分かりやすく伝えるとすると、ユーザーに対しては、どんな効果が望めますか。

S：**品切れが**、とくに初期段階に関しては、**なくなるでしょう。**新作を早くプレイしたいユーザーにとって、とても快適な環境が整うことになりますから、楽しみにしてほしいですね。

PSが本領を発揮するのは、これから!

電：2月号で行ったインタビューで、PSの使い方を研究している、というお話も聞かせて戴きましたが、その後の動きはいかがですか？

S：近々、GTE（キーワード③）のスペックを公開します。

電：今までにも60フレーム（秒間60コマ）の処理を実現させていたソフトもありましたが。

S：ゲームソフトの開発者は「ハードの性能を限界まで引き出したい」って、**ハードそのものを解析しようとする**んです。SCEとしては「ライブラリを用意して、解析なんか必要としない環境にするから」って方針で来たのですが、**解析を試みる熱心な方が後を絶たない**ようで(笑)。そこで、GTEに関して公開を決定しました。あと、それとは別の話なんですが、パフォーマンスアナライザ（キーワード④）というものも、今後ソフトハウスに販売提供していきます。

電：それは将来が楽しみですね。

S：より高度な開発環境が整うということですからね。これからのPSソフトはもっと素晴らしいものに躍進しますから、ユーザーには大いに期待してほしいと思います。SCEはいつでも、**メーカーとユーザー両方に「良かったね」**と思える共通点を見つけていきたいと考えているんです。これからも、各メーカーと協力して、PSというハードを双方にとっていいものに育てていきたいですね。

▲基本的に名作といわれる作品から選ばれる、「プレイステーション・ザ・ベスト」。音楽CD並みの価格はちょっとビックリするほど安いが、もちろん大歓迎なのだ。

SCE、そしてPSの今後の活躍に注目だ!

©女神天国建設委員会／メディアワークス ©NEC Avenue, Ltd. LICENCED by elf ©1994, 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）

次号予告

電撃PlayStation Vol.26は 7月12日(金)発売!!

表紙イラスト●マクロスVF-X
©1996　BIGWEST ©1996　BANDAI VISUAL
イラスト原画●河森正治&美樹本晴彦
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

新タイトル怒涛のラッシュ!! なんと!?あの作品がPSに!!

このところ充実してきたSPGの特集あり、人気のRPGの特集あり、もちろんギャル特集もありの、大サービス号なのだ。付録は別冊保存版PS全ソフトのカタログだ!!

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邉由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、伊藤克則、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリー、東ちづる、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation Vol.25

1996年7月12日発行　第2巻第13号通巻21号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

50音順

アクティアート……66
アクレイムジャパン……4・5、8・9
イースリースタッフ……11
伊藤忠商事……55
エス・エヌ・ケイ……61
エレクトロニック・アーツ・ビクター……54
GENKI……57
コナミ……194・195
サン電子……104・105
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3、6・7、58・59、60、102・103
ソフトバンク……56
TEN研究所……65
トミー……174
ヴァージンインタラクティブ エンターテインメント……12
ファミリーソフト……114
プロファイア……62
フロム・ソフトウェア……表4

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03-5281-5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
でんげきしょうねん 電撃少年	毎月15日
月刊電撃コミック ガオ!	毎月27日
コミック電撃大王	1・4・7・10月／18日
DENGEKI ADVENTURES	偶数月20日

NEW SOFT SCHEDULE 新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
6月発売のソフト				
1	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK ¥5,800/対戦ACT	107,120
2	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン ¥4,800 TBL	108
3	28日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス ¥5,800/TBL	
4	28日	蟲の居所	ゲンソフト ¥5,800/PZG	108
5	28日	ハイパーオリンピック イン アトランタ	コナミ ¥5,800/SPG	107,116
6	28日	Race Drivin' a GO!GO!	[illegible] ¥5,800 RCG	
7	28日	卒業~クロスワールド~	ハーティロビン ¥5,800/AVG	160
8	28日	SDガンダム OVER GALAXIAN	バンダイ ¥4,800(予価)/STG	109,176
7月発売のソフト				
9	5日	エンジェル グラフィティ ~あなたへのプロフィール~	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6,800(予価)/SLG	181
10	5日	エンジェル グラフィティ ~あなたへのプロフィール~限定版	[illegible] ¥8,800(予価) SLG	181
11	5日	Total NBA'96	SCEI ¥5,800(予価)/SPG	107
12	5日	タイムギャル&忍者ハヤテ	タイトー ¥6,800 ETC	108
13	5日	SANKYO FEVER ダウンタウン劇場	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5,800/ETC	
14	5日	雨月奇譚	トンキンハウス ¥5,800(予価)/AVG	107
15	5日	ネオ・プラネット	マップジャパン ¥6,800/SLG	109
16	5日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET 情報室 ¥5,800/AVG	109
17	12日	GOTHA II・天空の騎士	光栄 ¥6,800/SLG	179
[illegible]	[illegible]	雷電プロジェクト	[illegible] BEST	
19	12日	アークザラッド	SCE ¥2,800 BEST	
20	12日	MASTERS 新・遥かなるオーガスタ	ソフトバンク ¥5,800 SPG	
21	12日	リッジレーサー	ナムコ [illegible] BEST	
[illegible]	[illegible]	KING'S FIELD II	フロム・[illegible] ¥2,800 BEST	
23	19日	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	アートディンク ¥5,800/SLG	
24	19日	スタジオP	アジェンダ ¥5,800 ETC	
25	19日	STRIKERS 1945	アトラス ¥5,800/STG	180
26	19日	リトルビッグアドベンチャー	EAV ¥5,800 AVG	
27	19日	徹萬SPECIAL	ナグザット ¥4,800/TBL	108
28	19日	学校であった怖い話S	バンプレスト ¥5,800 AVG	
29	19日	THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト ¥5,800/SPG	
30	19日	トワイライトシンドローム 究明編	ヒューマン ¥5,800/AVG	177
31	19日	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト ¥6,800(予価)/STG	
32	26日	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー ¥6,800(予価)/AVG	
33	26日	ショックウェーブ	EAV ¥5,800/STG	
34	26日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム ¥4,800/PZG	
35	26日	刻命館	テクモ ¥5,800/SLG	
36	26日	ワールドスタジアムEX	ナムコ ¥5,800/SPG	
37	上旬	クロックワークス	徳間書店 ¥5,800/PZG	179
38	下旬	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5,800(予価)/対戦ACT	
39	7月	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3,800/STG	
40	7月	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5,800/STG	
41	7月	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO ¥5,800(予価)/PZG	
42	7月	CyberSpeed	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800(予価) RCG	
43	7月	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5,800(予価)/SPG	179
44	7月	ポポロクロイス物語	SCE ¥5,800 RPG	[illegible] 48
45	7月	Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~	ジャレコ ¥6,800/SLG	
46	7月	アクチャー サッカー	ナグザット ¥5,800/SPG	
47	7月	キング・オブ・スタリオン	日本物産 ¥6,800/SLG	
48	7月	北斗の拳	バンプレスト ¥5,800(予価)/AVG	
8月発売のソフト				
49	2日	信長の野望 リターンズ	光栄 ¥5,800/SLG	
50	[illegible]	TOBAL No.1	スクウェア ¥5,800(予価)/対戦ACT	34
51	2日	OverBlood(オーバーブラッド)	リバーヒルソフト ¥5,800/AVG	
52	9日	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX~	エクシング エンタテイメント ¥5,800 SPG	
53	9日	アイルトン・セナ カートデュエル	ギャップス ¥6,800(予価)/RCG	178
54	9日	七つの秘館	光栄 ¥7,800 AVG	
55	9日	闘神伝2 plus	タカラ ¥2,800/BEST	
[illegible]	[illegible]	エースコンバット	[illegible] BEST	
[illegible]	[illegible]	BOXER'S ROAD	NEW [illegible] BEST	
58	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター ¥4,800/SPG	
59	26日	ボトム オブ ザ ナインス ~メジャーリーグヒーローズ~	コナミ ¥5,800(予価)/SPG	
60	23日	提督の決断II	光栄 ¥10,800/SLG	
61	23日	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6,800/STG	50
[illegible]	[illegible]	トーナメントリーダー	[illegible] SPG	
63	上旬	モータルコンバットII	アクレイムジャパン ¥5,800/対戦ACT	
64	上旬	戦乱	エンジェル ¥5,800/SLG	82
65	上旬	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5,800(予価)/ACT	44
66	中旬	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5,800/SLG	
67	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5,800(予価)/AVG	
68	下旬	C1 CIRCUIT	インヘックス ¥5,800(予価) RCG	
69	下旬	COOL BOARDERS	ウェップシステム ¥5,800/SPG	
70	下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン ¥5,800(予価) PZG	181
71	下旬	魔法少女ファンシーCoCo	POW ¥5,800(予価)/SLG	
72	下旬	王宮の秘宝 テンション	[illegible] ¥5,800/RPG	96,99
73	下旬	謎王	バンダイビジュアル ¥5,800/ETC	
74	8月	イエローブリックロード	アクレイムジャパン ¥5,800 AVG	
75	8月	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン ¥5,800/SPG	
76	8月	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン ¥5,800/SLG	
77	8月	プロ麻雀 極PLUS	アテナ ¥4,980/TBL	
78	8月	CityBravo!	アルトロン ¥6,800(予価) SLG	
79	8月	チェスマスター	アルトロン ¥6,800(予価)/TBL	
80	8月	風雲悟空忍伝	エイコム ¥5,800 ACT	
81	8月	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK ¥5,800/対戦ACT	24
82	8月	出世麻雀 大接待	キングレコード ¥5,800 TBL	
83	8月	三國志 リターンズ	光栄 ¥6,800/SLG	
84	8月	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定RCG	
85	8月	ポエド	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定ACT	
86	8月	アイドル雀士スーチーパイII Limited	ジャレコ ¥7,800/TBL	20
87	8月	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6,800/SLG	
88	8月	アークザラッドII	SCE ¥5,800/S・RPG	68,99
89	8月	Air Assault	SCEI 未定STG	
90	8月	東京SHADOW	タイトー ¥8,800 AVG	
91	8月	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター ¥4,800/PZG	
92	8月	鋼鉄霊域(スティールダム)	テクノソフト ¥5,800/STG	
93	8月	アクチャー ゴルフ	ナグザット ¥5,800/SPG	
94	8月	ジグソーアイランド(仮)	日本一ソフトウェア ¥5,800(予価)/PZG	
95	8月	LAKE MASTERS(レイクマスターズ)	ネクサスインタラクト ¥6,800/SPG	
96	8月	月下の棋士~王竜戦~	バンプレスト ¥5,800(予価)/TBL	
97	8月	東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト ¥5,800/STG	
98	8月	にゃんとワンダフル	バンプレスト ¥4,800(予価)/SLG	
夏発売予定のソフト				
99	夏	厄痛~呪いのゲェム~	アイディアファクトリー ¥5,800/AVG	
100	夏	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージンインタラクティブ ¥5,800/ACT	
101	夏	X-MEN~チルドレン オブ ジ アトム~	カプコン ¥5,800/対戦ACT	
102	夏	ストリートファイターZERO2	カプコン ¥5,800 対戦ACT	
103	夏	Blade of the Darkness(闇の剣)	シーディープロス 未定RPG	
104	夏	ぼのぼの(仮)	SCE 未定TBL	
105	夏	NOëL(ノエル)	パイオニアLDC ¥6,800/ETC	
106	夏	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ 未定SPG	
107	夏	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント 未定SPG	
108	夏	スーパー・ショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント 未定SPG	
109	夏	甲子園V(仮)	魔法株式会社 未定SLG	
9月発売のソフト				
110	6日	トンズラくん	ソラン ¥5,800 ACT	
111	6日	スマッシュコート	ナムコ ¥5,800/SPG	
112	13日	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント ¥6,800/AVG	32
113	13日	ウイングコマンダーIII	EAV ¥7,800/SLG	
114	3日	ヴィクトリーゾーン2	SCE ¥5,800 ETC	
115	13日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO N・ASUKA同梱限定パック	SCE ¥7,800 ETC	
116	20日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5,800(予価)/STG	181
117	20日	それゆけ×ココロジー ~心(ハート)が救える 恋・結婚・人生~	ポリグラム ¥5,800/ETC	
118	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5,800(予価)/PZG	18
119	27日	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	ビクターエンタテインメント ¥5,800/SPG	
120	上旬	ぽじっと	プレイアベニュー ¥3,980/TBL	
121	下旬	里見の謎	サンテックジャパン ¥5,800(予価)/RPG	99
122	下旬	同級生麻雀	ユーメディア 未定TBL	
123	9月	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5,800/RPG	99
124	9月	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン ¥5,800 SPG	
125	9月	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン ¥5,800/対戦ACT	
126	9月	バーチャルプロレスリング	アスミック ¥5,800(予価) SPG	
127	9月	ぷくんパ 女子高生の放課後…	アテナ ¥4,980/PZG	
128	9月	女神異聞録ペルソナ	アトラス 未定RPG	74,[illegible]
129	9月	究極の倉庫番	伊藤忠商事 ¥5,800/PZG	
130	9月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5,800 SLG	
131	9月	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5,800/SLG	
132	9月	FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800(予価) STG	
133	9月	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5,800/SLG	
134	9月	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5,800 ACT	
135	9月	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定ETC	
136	9月	ブレインデッド13	[illegible] 未定ETC	
137	9月	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ ¥5,800(予価)/S・RPG	88,[illegible]
138	9月	スピードキング	コナミ ¥5,800(予価)/RCG	
139	9月	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5,800(予価)/AVG	
140	9月	日本たられぱなしツアー1 あれ!も これ?も 桃太郎	システムサコム ¥4,800(予価)/AVG	
141	9月	テトリスプラス	ジャレコ ¥5,800/PZG	
142	9月	釣りバカ日誌	小学館プロダクション ¥6,800 SPG	
143	9月	パチンコ大好き	セタ ¥5,800/TBL	
144	9月	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE 未定ETC	
145	9月	ワイルドアームズ	SCE ¥5,800(予価)/RPG	84,101
146	9月	MLB Pennent Race(仮)	SCEI ¥5,800(予価) SPG	
147	9月	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5,800(予価)/SLG	179
148	9月	にとうしんでん	タカラ ¥5,800/対戦ACT	30
149	9月	Super Shot(仮)	Tears ¥5,800(予価)/???	
150	9月	ギャロップレーサー	テクモ 未定RCG	
151	9月	LULU	東北新社 未定ETC	
152	9月	くるくるトゥインクル~おねがいおほしさま~	トミー ¥5,800(予価)/PZG	
153	9月	マッハGoGoGo!	トミー ¥5,800(予価)/RCG	
[illegible]	[illegible]	黒ノ十三	[illegible] ETC	
155	9月	リーディングジョッキー・ハイブリッド	ハーベストワン ¥5,800(予価)/???	
156	9月	パワーレンジャーピンボール(仮)	バンダイ ¥6,800(予価)/ETC	
157	9月	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル ¥6,800/AVG	
158	9月	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	バンプレスト ¥5,800(予価)/対戦ACT	
159	9月	続ぐっすんおよよ	バンプレスト ¥5,800(予価)/PZG	179
160	9月	MEGATUDO 2096	バンプレスト ¥5,800(予価)/対戦ACT	
161	9月	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン ¥6,800/SLG	
162	9月	RacinGroovy	MIZUKI ¥5,800/RCG	
10月発売のソフト				
163	上旬	V-TENNIS2	トンキンハウス ¥5,800 SPG	
164	下旬	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア ¥5,800(予価) ETC	
165	下旬	GO II Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6,800(予価)/TBL	
166	10月	クーリースカンク	ヴィジット ¥5,800/ACT	
167	10月	アサルト リグ(仮)	EAV ¥5,800/ACT	
[illegible]	[illegible]	クレイシー・イワン(仮)	[illegible] ACT	
169	10月	シェルショック	EAV ¥5,800 STG	
[illegible]	[illegible]	[illegible] オペレーション・ジャンプゲート	[illegible] STG	
171	10月	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック 未定AVG	
172	10月	真髄・雀仙人(仮)	J・ウィング ¥8,900(予価)/TBL	
173	10月	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定STG	
174	10月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~維新激闘編~	SCE 未定 対戦ACT	

●ジャンルの表記 ACT/アクション 対戦ACT/対戦格闘アクション STG/シューティング SLG/シミュレーション RPG/ロールプレイング A・RPG/アクション・ロールプレイング S・RPG/シミュレーション・ロールプレイング RCG/レースゲーム PZG/パズル SPG/スポーツ AVG/アドベンチャー TBL/テーブル ETC/その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
175	10月	探偵神宮寺三郎 ~未完のルポ~	データイースト ¥5,800／AVG	
176	10月	黄昏のオード ~ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5,800／RPG	100
177	10月	Pinball Fantasies Deluxe	バップ ¥5,800／TBL	
178	10月	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ 未定SLG	
179	10月	ミニ四駆バトル 爆走兄弟レッツ&ゴー(仮)	BPS ¥5,800（予価）／RCG	
180	10月	The Game of Proof	ユタカ ¥5,800（予価）／TBL	179
11月発売のソフト				
181	下旬	AZITO－アジト－（仮）	アステック２１ ¥5,800／SLG	
182	11月	あかずの間	ヴィジット ¥5,800／AVG	
183	11月	金田一少年の事件簿（仮）	講談社 ¥5,800／AVG	
184	11月	SLASHFORCE	サントス 未定???	
185	11月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝２	トミー ¥5,800（予価）／SPG	
186	11月	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5,800／SPG	
187	11月	バトルバグス	バンタン電脳工場 未定SLG	
188	11月	スーパーテクニックチャレンジカップ(仮)	メディアクエスト 未定RCG	
189	11月	操兵伝 聖刻1092	ユタカ ¥5,800（予価）／RPG	100
190	11月	ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ 未定RPG	
秋発売予定のソフト				
191	秋	シムシティ2000	アートディンク 未定SLG	
192	秋	伝説のオウガバトル	アートディンク 未定S・RPG	100
193	秋	首領蜂（ドンパチ）	エス・ピー・エス 未定STG	
194	秋	BELTROGGER９	GENKI 未定STG	
195	秋	ぷよぷよ通（仮）	コンパイル 未定PZG	
196	秋	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト ¥6,800／ACT	
197	秋	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック２ ~カラーもありますわ~(仮)	サンソフト ¥4,980／PZG	122
198	秋	必殺パチンコステーション	サンソフト ¥6,800／ETC	
199	秋	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	J・ウィング ¥5,800（予価）／PZG	
200	秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定ACT	
201	秋	結婚－Marriage－	小学館プロダクション ¥6,800（予価）／SLG	
202	秋	らんま１／２ バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6,800（予価）／対戦ACT	
203	秋	ZERO DIVIDE２	ズーム 未定対戦ACT	
204	秋	BASTARD!! －虚ろなる神々の器－（仮）	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 未定RPG	100
205	秋	クライムクラッカーズ２	SCE 未定RPG	80, 99
206	夏	ベルデセルバ戦記~翼の勲章~	SCE 未定S・RPG	101
207	秋	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥6,800（予価）／AVG	
208	秋	３Dシューティングアクション コブラ・ザ・サイコガン	タカラ ¥5,800／STG	
209	秋	聖戦のジョカ~光と闇の聖王女~	タカラ ¥5,800／RPG	92, 100
210	秋	TECMO SUPER BOWL（仮）	テクモ 未定SPG	
211	秋	モンスターファーム	テクモ 未定SLG	
212	秋	Cat The Ripper	トンキンハウス ¥5,800（予価）／AVG	
213	秋	東方珍遊記	ナグザット 未定AVG	
214	秋	ハイパーラリー	ハーベストワン 未定RCG	
215	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定ACT	
216	秋	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ 未定STG	
217	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定ACT	
218	秋	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング 未定SLG	
219	秋	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5,800／AVG	
220	秋	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5,800／ACT	
221	秋	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5,800／ACT	
222	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ 未定RCG	
12月以降発売のソフト				
223	12月	ありす	グラムス ¥5,800（予価）／AVG	28
224	12月	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア ¥5,800（予価）／RPG	101
225	12月	NHL FACE OFF	SCEI 未定SPG	
226	12月	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS ¥5,800／RCG	
227	年末	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定STG	
228	年末	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス ¥5,800／SLG	
229	年末	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定SPG	
230	年内	パチンコ倶楽部	ISC 未定ETC	
231	年内	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5,800／AVG	
232	年内	ダイナマイトキング	エイコム 未定ACT	
233	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント 未定ACT	
234	年内	棋太平(仮)	エス・ピー・エス 未定TBL	

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
235	年内	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト 未定SLG	
236	年内	火竜娘－高悠環－	ガスト 未定AVG	
237	年内	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定AVG	
238	年内	くるくるぱにっく（仮）	クールキッズ ¥2,800（予価）／PZG	
239	年内	ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房 未定S・RPG	101
240	年内	ヴァルナフォース	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定SLG	
241	年内	TEAM４７GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定対戦ACT	
242	年内	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	コナミ 未定A・RPG	
243	年内	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	コナミ 未定RPG	100
244	年内	ホームドクター	サクセス 未定ETC	
245	年内	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン 未定SLG	
246	年内	ハイパーツアー	スリーディ 未定SLG	
247	年内	がんばれ森川君２号(仮)	SCE 未定ETC	
248	年内	ラグナキュール（仮）	SME 未定RPG	
249	年内	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃったの巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定ACT	
250	年内	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 未定SLG	
251	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6,800（予価）／RPG	100
252	年内	ウルトラマンゼアス	東北新社 未定???	
253	年内	すらいムしよう！(仮)	東北新社 ¥5,800（予価）／SLG	
254	年内	ソウルエッジ	ナムコ 未定対戦ACT	
255	年内	タイブレーク	バディ 未定SPG	
256	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定RCG	
257	年内	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ 未定RPG	94, 99
258	2月	NFL GAME DAY	SCEI 未定SPG	
259	冬	ロックマン８（仮）	カプコン 未定ACT	
260	冬	サイキックフォース	タイトー 未定対戦ACT	
261	冬	スーパーフットボールチャンプ	タイトー 未定SPG	
262	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定AVG	
263	冬	DEEP SEA ADVENTURE ~海底宮パンタラッサの謎~	タカラ ¥6,800／SLG	
264	冬	グランド セフト オート（仮）	BMGビクター 未定ACT	
265	冬	ファイロ&クロード	BMGビクター 未定ACT	
266	冬	レガシー オブ ケイン	BMGビクター 未定A・RPG	101
267	冬	バーチャパチスロⅡ（仮）	マップジャパン 未定ETC	
268	冬	MELT~フューチャリングエディ byアイアン・メイデン~	マップジャパン 未定STG	
269	春	ツタンカーメンの遺書（仮）	ウィザード 未定AVG	
270	春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定ACT	
271	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定ACT	
272	春	パンデモニアム	BMGビクター 未定ACT	
273	未定	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント 未定対戦ACT	
274	未定	カラーズメニマ	アウトバック 未定PZG	
275	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート 未定AVG	
276	未定	RPGツクール(仮)	アスキー 未定RPG	99
277	未定	囲碁	アスキー ¥6,800／TBL	
278	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー 未定SLG	
279	未定	機甲兵G－１	アスク講談社 未定SLG	
280	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 未定AVG	
281	未定	デジクロ	アトラス 未定PZG	
282	未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス 未定RCG	
283	未定	BLOODY BRIDE~いまどきのバンパイア~	アトラス 未定SLG	
284	未定	TFX	イマジニア 未定STG	
285	未定	FIST	イマジニア 未定対戦ACT	
286	未定	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ 未定SPG	
287	未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定ACT	
288	未定	ハイパー３Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ 未定ETC	
289	未定	ブラックバス（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定SPG	
290	未定	ユーリット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定ACT	
291	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定RPG	
292	未定	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定対戦ACT	
293	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント ¥5,800／STG	
294	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー 未定AVG	
295	未定	DAKAR '97	エルコム／ヴァージンインタラクティブ 未定RCG	
296	未定	アローン・イン・ザ・ダーク２	EAV ¥5,800／AVG	
297	未定	バーミン・キッズ	EAV ¥4,800／PZG	

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
298	未定	ビューポイント	EAV ¥5,800／STG	
299	未定	マジックカーペット	EAV 未定SLG	
300	未定	The Tower	オープンブック 未定SLG	
301	未定	激夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦（仮）	OZクラブ 未定SLG	181
302	未定	スターグラディエイター	カプコン 未定対戦ACT	
303	未定	バイオハザード２（仮）	カプコン 未定AVG	
304	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン 未定RPG	101
305	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定対戦ACT	
306	未定	ロックマンX４	カプコン 未定ACT	
307	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン 未定RPG	
308	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン 未定TBL	
309	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800／STG	
310	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定AVG	
311	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6,800／STG	
312	未定	実況おしゃべりパロディウス ~Forever with me~	コナミ 未定STG	
313	未定	３D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD~牧場で逢いましょう~	コナミ 未定SLG	
314	未定	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ 未定ETC	
315	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定RPG	
316	未定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5,980／PZG	
317	未定	ゲームの達人２	サンソフト ¥8,900／TBL	
318	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6,500／PZG	
319	未定	日本たられぱなしツアー２ ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥4,800（予価）／AVG	
320	未定	ファンタステップ	ジャレコ 未定AVG	
321	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート１)	スリーディ 未定ETC	
322	未定	オメガブースト	SCE 未定STG	
323	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定???	
324	未定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE 未定ETC	
325	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定PZG	
326	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE 未定SLG	
327	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCE 未定TBL	
328	未定	AssultRigs（仮）	SCEI 未定STG	
329	未定	３Dレミングス	SCEI ¥5,800／PZG	
330	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク 未定RPG	
331	未定	レイストーム	タイトー 未定STG	
332	未定	レイ・トレーサー	タイトー ¥5,800（予価）／RCG	
333	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定ACT	
334	未定	CREATURE SHOCK	データイースト ¥5,800／STG	
335	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定ACT	
336	未定	ガメラ２０００	デジタルフロンティア 未定???	
337	未定	エースコンバット２（仮）	ナムコ 未定STG	26
338	未定	ガンバレット（仮）	ナムコ 未定STG	27
339	未定	新リッジレーサー（仮）	ナムコ 未定RCG	26
340	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定STG	27
341	未定	ナムコミュージアムVOL．４	ナムコ 未定ETC	175
342	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5,800／RCG	
343	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定ACT	
344	未定	ZXE－D(ゼクシード)	バンダイ 未定対戦ACT	
345	未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト 未定SLG	
346	未定	Max Racer	PD 未定RCG	
347	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーティストオフィス 未定RPG	
348	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス 未定AVG	
349	未定	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－	ビック東海 ¥5,800／対戦ACT	
350	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー 未定???	
351	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5,800（予価）／SLG	
352	未定	怪獣戦記	プロデュース 未定RPG	
353	未定	ライアット スターズ	ヘクト 未定S・RPG	
354	未定	STRESS LESS LESSON "れすれす"	マックスファイブ 未定PZG	
355	未定	ミッドランド~幻の王国~(仮)	未来ソフト 未定RPG	
356	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定PZG	
357	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所 未定ETC	
358	未定	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい~	リバーヒルソフト 未定SLG	
359	未定	TOKYO／２０２０	レインボー・ジャパン 未定AVG	

※ハミ出し情報:ノエルは7/26予定です。

●赤い文字のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別表示です。

KONAMI

雨の季節だってコナミの熱戦できるよ。そんなス

スポーツ

アトランタ オリンピック 公式ライセンス商品（JAL-36）

©1996 KONAMI

全国のハイパーアスリートよ、お店へダッシュ！6.28本日発売！

- ●競技種目は100m、110mハードル、水泳100自由形、砲丸投げなど全11種目。
- ●マルチタップ（別売）対応で、最大4人まで白熱の同時プレイ可能。

好評発売中

メーカー希望小売価格 **5,800円**（税別）

同時発売！

好記録を狙って、もっとエキサイティング!!

他のソフトにも使える、強い味方コナミオリジナル PS用コントローラ

ハイパースティック

HYPERSTICK™

メーカー希望小売価格 4,500円（税別）

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

「ハイパーオリンピック イン アトランタ」**オフィシャルガイド**

好記録を出すためのテクニックを完全網羅したガイドブック。
予価1,000円（税込）/発行：コナミ株式会社 / 発売：新紀元社
©1996 KONAMI

世界記録をぬりかえろ!! 全国規模でイベント開催！

向かうところ敵なしのキミ、世界記録続出のキミ。その実力を試すときが来た！まずは全国9ケ所の地区予選に応募しよう。ここで勝ち抜くと東京の決勝大会に出場できる。全国の強豪アスリートがキミのエントリーを待っているぞ！締切は間近だ。さあ、お店に急ごう！

参加者募集中！締め切り間近！

応募方法

店頭にある応募ハガキに必要事項を記入し、50円切手を貼ってお送りください。また官製ハガキでも応募できます。住所、氏名、生年月日、性別、職業または学年、TEL、参加希望地区（1カ所）を明記の上、販売店の印を必ずもらって、下記の実施運営事務局にお送りください。厳正な抽選の上、地区予選出場者を決定いたします。出場者の発表は参加証の送付をもってかえさせていただきます。

〒107-91 東京都港区赤坂郵便局私書箱118号
コナミキャンペーンイベント「世界記録をぬりかえろ!!」全国大会実施運営事務局 行

注）●応募ハガキ・官製ハガキに販売店印の無いものは無効となります。
●店頭にて印があるか必ずご確認ください。もしない場合は、販売店の方にお申し出ください。
●18歳未満の方は必ず保護者の署名と捺印が必要となります。

応募期間

1996年6月1日(土)～7月1日(月)（当日消印有効）

地区予選開催日

札幌 7/13(土)　仙台 7/14(日)　広島 7/20(土)　大阪 7/21(日)　高松 7/22(月)
名古屋 7/23(火)　金沢 7/25(木)　福岡 7/27(土)　東京 8/ 3 (土)
※東京は13時～15時、それ以外は15時～17時※会場は店頭の応募ハガキつき申込用紙をご覧ください。

決勝大会

1996年 8月3日(土) 15時～17時
会場：東京・渋谷BEAMホール
（'96コナミときめきティーンの栗林 みえちゃんも応援にかけつけるぞ。）

決勝大会賞品

金メダリスト：シドニーペア旅行+賞金50万円、ほか
銀メダリスト：長野ペア旅行+賞金10万円、ほか
銅メダリスト：旅行券5万円分、ほか

※詳しくは店頭の応募ハガキつき申込用紙をご覧下さい。

'96コナミときめきティーン
栗林 みえ

[大会に関するお問い合わせ] 実施運営事務局 TEL.03-3588-0966 （受付時間：月～金10時～18時/土・日・祝日を除く） 主催：コナミ株式会社

大好評につきワンモアチャンス・キャンペーン継続決定!!

コナミ プレイステーションソフトが、もう一枚当たる！

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

プレイステーション

PSソフトがあれば、いつでもポーツソフト、好評発売中です。

KONAMI

"PlayStation logo"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

スポーツ

ポリゴンによる3Dリアルコースで会心のショットはもう打った? 好評発売中。

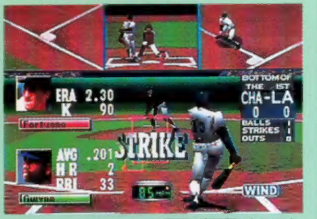
- ●ポリゴンを駆使した3Dのコースは実戦感覚バツグン。このコースでマッチプレイなど4タイプのゴルフが楽しめる。
- ●ボールを追う絶妙なカメラワークはTV中継さながら。

好評発売中

メーカー希望小売価格 **5,800円**(税別)

スポーツ

本場アメリカで大ヒット!!
メジャーの興奮日本上陸!!



画面は米国版のものです。

ボトム オブ ザ ナインス
～メジャーリーグ ヒーローズ～

MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS
BOTTOM OF THE 9TH
MAJOR LEAGUE HEROES TM

Logo ©MLBPA MSA.Official Licensee-Major League Baseball Players Association.

7月26日発売予定

メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

パズルゲーム

「対戦ぱずるだま」を「ときめきメモリアル」のキャラでプレイ。ときめきの対戦勝負!

画面は開発中のものです。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま TM

© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

セガサターン版同時発売

'96年9月発売予定

予価5,800円(税別)

シミュレーションRPG

3Dフィールドを舞台に、斬新な戦闘シーンを実現! これぞ次世代RPG.

画面は開発中のものです。

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS TM
～失われた古代文明～

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

'96年9月発売予定

予価5,800円(税別)

オフィシャルガイド ゲームソフトと同時発売!

人気ソフトラインナップ

〈バラエティ〉
ときめきメモリアル TM プライベートコレクション

©1994 1996 KONAMI
3,800円

〈アクションRPG〉
がんばれゴエモン TM 宇宙海賊アコギング

©1996 KONAMI.
5,800円

〈シューティング〉
グラディウス® デラックスパック

©1985 1996 KONAMI.
5,800円

〈スポーツ〉
ワールドサッカー ウイニングイレブン TM

©1995 KONAMI.
4,800円

〈パズルゲーム〉
進め!対戦ぱずるだま TM

©1996 KONAMI.
4,800円

〈サイバーパンクアドベンチャー〉
スナッチャー®

©1988 1996 KONAMI.
5,800円

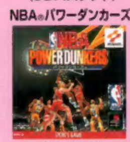
〈データベース〉
プライベートコレクション ポリスノーツ®

©1994 1996 KONAMI.
2,980円

〈インタラクティブシネマ〉
ポリスノーツ®

©1994 1996 KONAMI.
6,800円

〈3Dバスケット〉
NBA®パワーダンカーズ TM



©1996 KONAMI.
5,800円

〈RPG〉
幻想水滸伝 TM

©1995 KONAMI.
6,800円

〈恋愛シミュレーション〉
ときめきメモリアル TM ～forever with you～

©1995 KONAMI.
6,800円

好評発売中

※価格は全て、メーカー希望小売価格(税別)です。

※詳しくは、商品に入っているチャンスカードの応募方法をご覧ください。※「ときめきメモリアル ～forever with you～」初回限定版は、ワンモアチャンスキャンペーンの希望ソフト賞品対象外とさせていただきます。賞品は通常版のみとなりますので、あらかじめご了承ください。

※締切日が平成8年3月31日となっているチャンスカードも継続して使用できます。

キャンペーン期間
平成8年9月30日まで(当日消印有効)

最新情報は コナミテレホンサービス
東京 03(3436)2277　大阪 06(455)0477
毎月第2・4月曜内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573 (ハロー コナミ)
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

電撃PlayStation（プレイステーション） Vol.25

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年7月12日発行(隔週金曜日発行)第2巻第13号通巻21号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

T1024572070499

©Media Works 1996
印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 24572-7/12